

MARIO KART 64

EL JUEGO DE COCHES MAS ES-PERADO DE LA TEMPORADA LLEGA A TU CONSOLA CON 96 MEGAS DE PURA DIVERSION.





LOS MEJORES
PROPOS

NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS SO MEJORES JUEGOS

SATURN SHINING THE HOLY ARK SKY TARGET PANDEMONIUM

)) PLAYSTATION



SPEEDSTER RAY TRACERS RAGE RACER



CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

MATARAS

La legendaria saga de Konami retorna de las tinieblas con una sobrecogedora aventura gótica





REPORTAJE

LA COMPAÑIA MAS EMBLEMATICA DE LOS 32 BITS DE SONY NOS MUESTRA EN PRIMICIA LOS



PSYGNOSIS

LANZAMIENTOS MAS POTENTES DE CARA A LA PROXIMA FERIA DEL VIDEOJUEGO EN ATLANTA







2 GOOD 2 MISS

Compita en ocho de las más impresionantes y desafiantes carreteras del mundo

Italdesign Calà

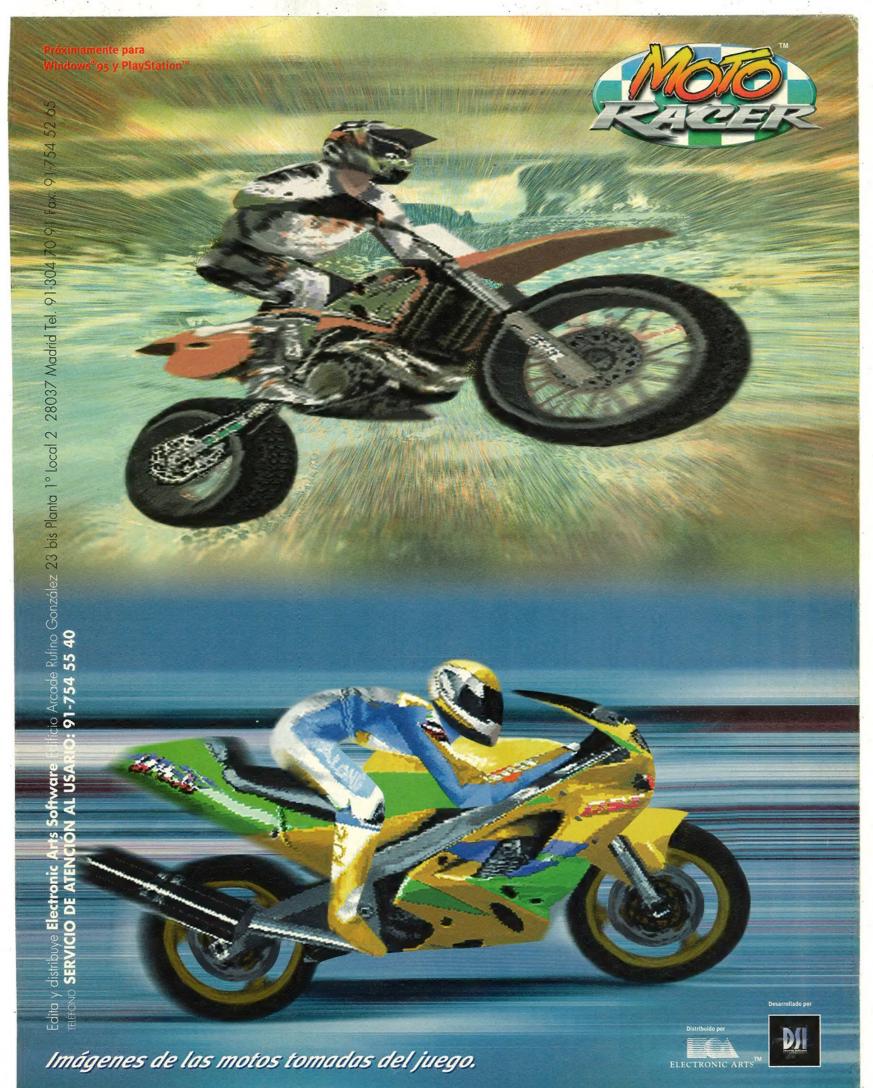
ELECTRONIC ARTS

need for speed 2

Compita a través de 8 de las más increibles y desafi<mark>antes</mark> carreteras del mundo

Para Windows® 95





toto Racer y Delphine Software son marcas de Delphine Software international. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas o marcas son marcas o marcas son marcas o marcas



La explosiva incursión de la saga Castlevania en PlayStation ocupa con toda justicia la portada de este mes. Continuación directa del soberbio DRACULA X: RONDO OF BLOOD de PC Engine, CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT es una trepidante aventura protagonizada por Alucard que, tras causar sensación en el mercado japonés, se prepara para hacer lo propio en el viejo continente. Le avalan unos gráficos impresionantes, una

mecánica heredera del legendario METROID, y toda la jugabilidad de una saga con nombre propio dentro de la historia de videojuego.



PSYGNOSIS

La compañía del mochuelo nos presenta las novedades que tiene preparadas para el resto del año. FORMULA 1' 97, RASCAL, SHADOW MASTER, G-POLICE, OVERBOARD, COLONY WARS... Variedad y calidad para todos los gustos.





REPORTAJE GTI

La compañía americana viene dispuesta a arrasar tanto en los 32 bits de Sega y Sony como en la poderosa Nintendo 64. Variedad temática, jugabilidad y originalidad en su planteamiento son sus principales bazas.



18 DRACULA X

La leyenda más mordedora de Konami regresa para hincar el diente a los usuarios de PlayStation.

MARIO KART 64

El juego de cochecitos por excelencia hace su brillante debut en la consola estrella de este año.

30 RAY TRACERS

De la mano de Taito llega a *PlayStation* el remake futurista del famoso CHASE HO, un rapidísimo y divertido arcade de conducción tridimensional.

NAMCO VOLUMEN 4

Ya está aquí la cuarta entrega de la recopilación de clásicos más popular del mundo, con juegos como PACLAND.

340VERBLOOD

Riverhill Soft son los responsables de esta inquietante aventura que mezcla los estilos de juego de RESIDENT EVIL y TOMB RAIDER.

36WARCRAFT 2

Tras COMMAND AND CONQUER los usuarios de las consolas de 32 bits por fin van a poder disfrutar de la segunda parte de uno de los grandes éxitos de estrategia para PC.

OV-RALLY

Por fin tenemos en nuestras manos una versión casi terminada de uno de los mejores juegos de coches del año.

4USKY TARGET

Os ofrecemos las primeras imágenes de la última conversión recreativa de Sega.

4 NEED FOR SPEED 2

Siente en tus propias carnes lo que es destrozar un Lotus a 300 km por hora.

40v-TENNIS

Los usuarios de los 32 bits de Sony podrán disfrutar de un nuevo simulador de uno de los deportes de moda.





.s.s. PRO

Unos de los mejores y más divertidos simuladores futbolísticos jamás creado irrumpe con fuerza en la consola de 32 bits de Sony. Descubre cuáles son los secretos que hacen de este arcade uno de los mejores en su clase.



RALLY CROSS

Carlos Sáinz vendería su Ford Escort al mismísimo diablo con tal de poder echarse unas partiditas con este excelente arcade de Sony. Acción y peligrosas maniobras en este simulador de conducción campestre.



Rage racer

La tercera reencarnación de la saga RIDGE RACER llega al sistema de entretenimiento casero preferido de Namco. Mejores escenarios, nuevos coches, y la posibilidad de personalizar tu vehículo son sus mejores bazas.





HIGHTERS MEGAMIX

Mezclando las virtudes de VIRTUA FIGHTER 2, FIGHTING VIPERS, SONIC THE FIGHTERS, VF KIDS y algunos juegos más, nos llega esta superproducción de AM2, uno de los beat em-up con más luchadores de la historia.



A FONDO

641. 9. 9. 64

Konami presenta la versión de 64 bits de su mejor simulador futbolístico.

70 SHINING THE HOLY ARK
Rol de alto standing para la octava parte de la saga SHINING.

74KILLER INSTINCT GOLD Infinidad de mejoras en la versión casera del beat em-up de Rare.

78 PANDEMONIUM

Una conversión perfecta de un juego que a priori no era fácil de trasladar a Saturn.

82 SPEEDSTER El espíritu de SUPER CARS inunda este

El espíritu de SUPER CARS inunda este arcade de conducción.

86LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Las aventuras de una pobre huerfanita en una inhóspita ciudad.

90 SPIDER

Ser un arácnido puede ser divertido... Especialmente cuando se va armado.

92TRANSPORT TYCOON
En la línea de SIM CITY, aquí tenéis este simulador de empresa de transportes

94PERFECT WEAPON

Un violento arcade de lucha que toma sus bases gráficas de RESIDENT EVIL, y que utiliza espectaculares gráficos en 3D.

SECCIONES

8 Noticias

112 Net Yaroze

120 A Pie De Pista

122 Línea Directa

124 Internecio

126 Trucos



GUIA Y MAPAS DE TUROK

En este número os ofrecemos todos los mapas de la primera fase de TUROK. Por si esto no fuera suficiente, también tenéis todos los trucos en la sección de R. Dreamer. Ya no habrá ningún problema para acabároslo.



96THE CROW

Vincent Pérez era el encargado de protagonizar la continuación de EL CUERVO, y Acclaim es la responsable de la versión para 32 bits.

98HEXEN

Uno de los peores DOOM jamás creado, que debería apenar a sus programadores. **De Lúcar** le da un buen «repaso».

100 BUBSY 3D

Accolade regresa de la tumba para traernos una nueva entrega de BUBSY que no cumple con lo esperado.

102 VIRTUAL POOL

Ambiente virtual para el primer juego de billar que llega a las 32 bits.

103 TEN PIN ALLEY

Consigue tus mejores strikes con este divertido simulador de bolos .

104 SOCCER 97

Eidos nos trae una actualización de OLYMPIC SOCCER con equipos ingleses.

106 LOST VIKINGS 2

Los vikingos de **Interplay** regresan para que nos rompamos de nuevo el coco.

8 BITS

107 WAVE RACE

Increíble pero cierto. Aquí está el alter ego para Game Boy del divertido arcade para Nintendo 64. Salvo nombre y temática, pocos parecidos más encontrarás.



Presidente: Antonio Asensio Secretario del Consejo: Francisco Matosas Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez Director General: Dalmau Codina Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris Edición: Pepo del Carpio y Marcos García Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto

Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS Division De REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: José Luis García
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A. Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6°, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Telelono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jele)
Administración: Felix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD

PUBLICIDAD

Coordinador Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPANA

Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30

Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

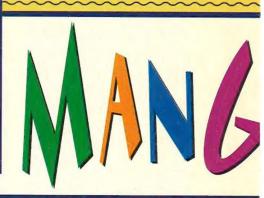
DELECACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grunmeier, Munich, Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Leenart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: MS.1. Elizabeth Offeregid. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nordicos: Lennart Axe & Associates. Hallmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AC. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid Impresión y encuadernación: Lemer Printing Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona, Teléfono: (93) 484 66 34 Distribuidores exclusivos para la República Mexica-na y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte) Depósito legal: B. 17.209-92 Printed in Spain









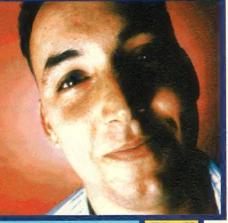


EL PRECIO DE LA MAGIA

Mes a mes vamos observando cómo los precios de todo lo que tiene que ver con videojuegos van cayendo paulatinamente. Lejos, en el olvido, quedan aquellas astronó-

micas cifras que nos obligaban a desembolsar ochenta mil pesetas por subirnos al

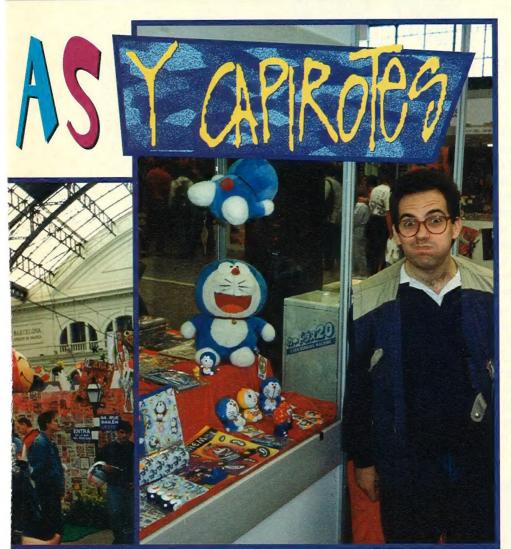
carro de las nuevas tecnologías de ocio audiovisual. Hoy, con ese mismo dinero, podríamos comprarnos esa misma consola, un pad adicional y, dependiendo de si es serie barata o no, unos 6 o más juegos de contrastada calidad. Y es que la competen-



AUNQUE LAS CIFRAS DE VENTAS DE CONSOLAS EN LOS INICIOS DE ESTA DÉCADA TODA-VÍA ESTÁN MUY LEJOS DE LAS ACTUALES, LO QUE SÍ ESTA A NIVEL PAREJO ES EL NÚMERO DE LANZAMIENTOS. COMO CADA MES, INTENTAMOS AYUDARTE EN LA ELECCIÓN.

R

cia entre máquinas tiene siempre un claro beneficiado, que no es otro que el usuario de a pie, que ve cómo puede adquirir auténticos productos de la tecnología más vanquardista a un precio que casi podríamos definir como ridículo. Además, en comparación con el resto de países de nuestro entorno, España es quien tiene más bajos los precios, que sin duda es un factor determinante para la evolución favorable que respira el sector.





arcelona, la ciudad olimoica, nos recibió con los brazos abiertos con motivo del pasado Salón del Cómic, en el que además de adquirir libros de ilustracciones de manga y CDs varios, sirvió para reunir a The Punisher (todo ello) con su ciudad natal. Aparte del curioso hecho de que tanto su familia como amigos aprovecharon ese dia para ausentarse, con él disfrutamos de obras de arte de la categoria del «Monumento al Gambazo» de Mariscal. En la foto superior izquierda, podéis ver a The Punisher tras descubrir un stand en el que vendian sus cómic eróticos favoritos, «Gladiadores Velludos» y «Las Sexagenarias Hacen Buen Caldo».

BANDAI

AMAGOTCHI, LLEGA La mascota virtual Mas divertida

Desde el pasado día 24 los españoles ya podemos disfrutar de ese fenómeno de masas llamado Tamagotchi. Es una mascota virtual creada por Bandai y la última gran locura colectiva de los japoneses donde, en tan sólo seis meses, se llegaron a vender 14 millones de unidades y la fiebre fue tal que se llegaron a pagar hasta 50.000 pesetas por adquirir algunas unidades especiales. En nuestro país su precio será de 2.990 pesetas y se podrá comprar en las grandes superficies. En nuestro próximo número de SUPER JUEGOS, podréis conocer todos los detalles de su funcionamiento ya que hemos decidido hacer una competición entre nosotros para saber quién es el mejor «Cuidador de Tamagotchi».



Según las atenciones que dispensemos a nuestro Tamagotchi, éste tendrá una forma de ser o de comportarse más o menos correcta, un determinado aspecto físico y, lo que es más importante, tendrá más o menos años de vida. Tú, con tus actos, serás el responsable de darle de comer, limpiarlo, curarlo y demás cuidados que él necesita.



En LUCHY LUKE se han empleado los programas de diseño más avanzados ¶ las técnicas de animación más revolucionarias. El resultado no puede ser más satisfactorio y espectacular. Esta aventura dejará una huella profunda en su género.

COMPAÑIAS

NFOGRAMES NOS Dejara con la boca Abierta

La compañía francesa Infogrames tiene dos grandes títulos para tentar a los usuarios de *PlayStation*. El primero es ese grandísimo juego de coches Ilamado V-RALLY, un viejo conocido de estas páginas que ya tiene fecha de salida en nuestro país, y que será el próximo día 26 de Junio. A propósito de este lanzamiento, y aprovechando el

marco incomparable del pasado Rally de Cataluña, Infogrames presentó al público español una versión casi terminada de V-RALLY. Los asistentes compitieron entre sí en el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y comprobaron su funcionamiento con el increíble volante Mad Catz. El otro juego de Infogrames para PlayStation es la espectacular aventura en 3D, LUCKY LUKE, basada en las andanzas del popular personaje del cómic y los dibujos animados. En su desarrollo se han invertido 15 meses y se han utilizado las más avanzadas tecnologías. El resultado es, simple y llanamente, fantástico.

COMPAÑIAS

ONY SE HACE CON Los servicios de Eighth Wonder

Sony Computer Entertainment Europe se ha apuntado un gran tanto al fichar a seis de los mejores programadores de Rare Software. Conocidos como Eighth Wonder, este equipo ha sido responsable de muchos de los éxitos de su antiqua compañía, y supone una verdadera inyección de sabía nueva para SCEE. Para el primer cuarto de 1998 podremos ver ya los primeros frutos de esta nueva etapa. En lo que se refiere a juegos, se está ultimando la versión europea de PARAPA THE RAPPER, el programa más original, curioso y divertido de este 97. En PARAPA THE RAPPER deberemos acompañar en sus andanzas musicales a un aprendiz de «rappero» y ayudarle con nuestro ritmo a superar complicadas pruebas. Gráficos geniales y banda sonora antológica.



Aquí podéis ver a los seis programadores fichados por SCE para trabajar en exclusiva para PSX. Habrá que esperar al 98 para ver su primer juego para esta consola.



DUKE NUKEM SERA LA NUEVA SENSACION DE SATURN

DUKE NUKEM, uno de los juegos más aclamados y vendidos de PC, tendrá en breve una potentísima versión para el sistema Saturn. Este divertidísimo shoot em-up en perspectiva subjetiva de la compañía Apogee, ha sido fielmente trasladado a los 32 bits de Sega por los norteamericanos Lobotomy, y cuenta con todo el realismo, crudeza y calidad del programa original de ordenador. Aunque todavía se encuentra en proceso de elaboración, la versión beta de DUKE NUKEM para Saturn tiene ya todas las trazas para convertirse en el líder del género en esta consola.

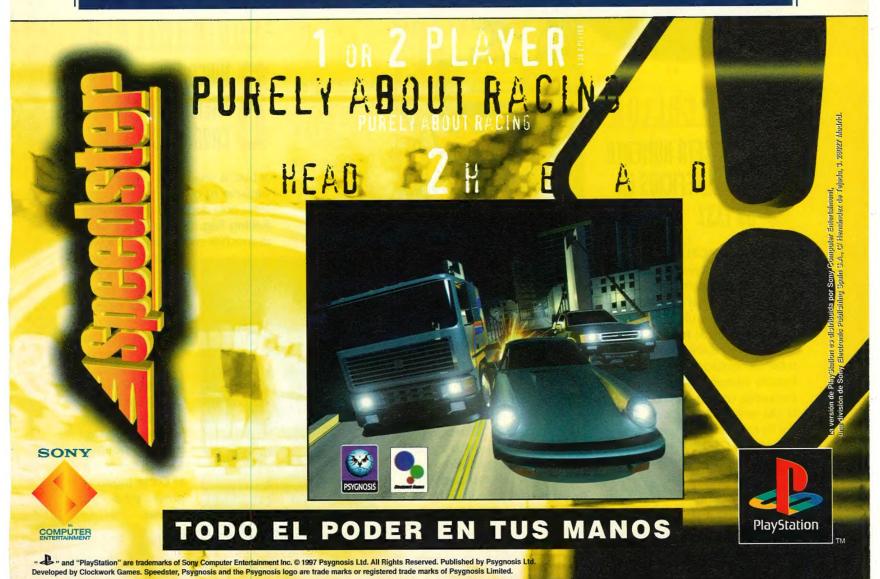
Otro lanzamiento que seguro interesará a los más veteranos seguidores de **Sega** es SONIC JAM, un título que inclu-



ye todos los SONIC de *Mega Drive* (SONIC 1, 2 y 3, y SONIC & KNUC-KLES) y un montón de sorpresas más. Imágenes de vídeos y anuncios japoneses, un fantástico modo en 3D con gran cantidad de opciones y curiosidades y toda la jugabilidad del mejor juego de *Mega Drive* de todos los tiempos os esperan en SONIC JAM el próximo mes de Agosto. Aquí estaremos para contarlo.







COMPAÑIAS

AS NOVEDADES DE **NEW SOFTWARE** CENTER Y ACCLAIM

Los acuerdos entre New Software Center y Acclaim nos traerán en los próximos meses todo un aluvión de títulos para las consolas de 32 bits de Sega y Sony. Como la lista de lanzamientos es larga, empezaremos

por los más cercanos en el tiempo, BUST A MOVE y ALIEN TRILOGY, que serán parte de los títulos que saldrán dentro de la serie PLAYS-TATION PLATINUM de Sony durante este mismo mes. Ya en Agosto llegará FANTASTIC FOUR para PSX, un beat em-up protagonizado por los Cuatro Fantásticos, unos de los personajes más populares del mundo del cómic. Los amantes de los juegos de estrategia deberán esperar a Septiembre para probar sus fuerzas y sus poderes mágicos con MAGIC THE GATHE-RING BATTLEMAGE para Saturn y PlayStation. Para terminar con los títulos de Acclaim y cambiado ya a

Nintendo 64 y al mes de Octubre, EXTREME G, un espectacular juego futurista de motos con el que descubriremos como será la velocidad del próximo milenio. Por variedad en la oferta que no quede.



New Software Center y Acclaim, una de sus principales compañías abastecedoras de uegos, nos preparan fuertes emocioñes para los próximos meses y para casi todas las grandes consolas. Estrategia, conducción, un beat em-up de superhéroes y una reedición de dos de sus éxitos con la serie PLATINUM de Sonu, son su oferta



COMUNICACION

RUPO ZETA AUMENTA SUS BENEFICIOS EN

Las cuentas de GRUPO ZETA correspondientes al ejercicio de 1996 reflejan un aumento espectacular en sus resultados al consolidar antes de impuestos un beneficio de 3.069 millones de pesetas, lo que significa un crecimiento del 133% sobre los resultados de 1995. La saludable situación económica de la compañía, consecuencia directa de la alta rentabilidad lograda en todas las cabeceras de prensa diaria y revistas de GRUPO, está permitiendo afrontar en 1997 nuevos proyectos de expansión en todos los sectores de actualidad en los que está presente GRUPO ZETA.

TENTRO MAIL YA TIENE **NUEVOS PERIFERICOS J**DISPONIBLES

Centro Mail acaba de poner a la venta dos nuevos tipos de cartuchos de memoria para N64. Los primeros son unas Memory Card idénticas pero en diferentes colores (rojo, verde, azul, negro y transparente). El otro tipo, Memory Card Plus, es igual de tamaño y color que la normal pero tiene el doble de memoria. ≈ 902 171819.



EOUIPAMIENTO

RINCO ROLLING BAG: PREPARADA PARA CARGAR CON TODO

Si buscas una manera cómoda de trasladar tu consola y sus juegos, toma nota de este nombre: Brinco Rolling Bag. Se trata de la primera mochila con ruedas retráctiles







PELIGRO. JOEY TENKA YA ESTÁ AQUÍ.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

SONY



TODO EL PODER EN TUS MANOS



Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

La versión de PlayStation es distribuida por Sony Co

VISITA

URN MONTES ANIMA A Los creadores Españoles

Con motivo de conocer, animar y alentar a los grupos de programación españoles más prometedores, Juan Montes, uno de los personajes clave en el éxito de PlayStation en Europa, se trasladó desde sus oficinas en Londres hasta la sede de SCE en Madrid. Después de un animado coloquio se entrevistó con cada uno de los grupos de programación invitados como Bit Managers, Noria Works, Gaelco, Iguana, etc... Más tarde Sony ofreció un coctel al que fuimos invitados, y en el que pudimos charlar con algunos de los miembros de dichos equipos y conocer sus planes más inmediatos. Juan Montes



Arriba a la izquierda, Juan Montes, una de las mentes privilegiadas de Sony Computer Entertainment Europe, acompañado por María Jesús López, Directora Gerente de la división española de SCE, u anfitriona del acto.







animó a todos los presentes a que programaran para *PlayStation*, dando una palpable muestra de confianza en el talento creativo de nuestro país. Arriba a la derecha podéis ver como **R. Dreamer** presta toda su atención a la charla, debajo de él **Alicia Sanz** tratando de pasar de la *intr*o de PARAPA THE RAPPER, y a la izquierda **Isidro Gilabert** de **Bit Managers** (chaqueta negra) en animosa charla.



En la imagen superior podéis ver una espectacular imagen del Ford Escort World Rallų Car. todo un compendio de las más vanquardistas soluciones tecnológicas aplicadas al mundo de la velocidad. Sus cifras, tanto en velocidad punta como en aceleración, son realmente espeluznantes, y en vivo y en directo su aspecto es aún más sobrecogedor.

COMPAÑIAS

ONY Y SUPERJUEGOS PRESENTES EN EL RALLY DE CATALUÑA

SCE tuvo la gentileza de invitar a SUPER JUEGOS a presenciar los tramos finales de la última edición del espectacular RALLY DE CATA-LUÑA. Además de disfrutar con la fastuosa espectacularidad inherente a eventos de este tipo, tuvimos la oportunidad de desplazarnos de tramo a tramo a bordo de un helicóptero, para envidia de presentes y regocijo y castañeteo dental de

los pasajeros. Además de disfrutar de la compañía de la simpar Alicia Sanz y de componentes de la delegación de SCE en Barcelona, también pudimos contemplar la cara de terror de Manuel Martín Vivaldi, de GAME 40, cuando el helicóptero se alejó dos metros del suelo y de su patito de goma.



HIBEFERDENCE DAY

PRIMERO FUE ALIEN TRILOGY" DESPUÉS JUNGLA DE CRISTAL AHORA ES LA COMPANIO DE LA COMPANIO DEL LA COMPANIO DE LA COMPANIO DEL LA COMPANIO DE LA COMPANIO DELA COMPANIO DELA COMPANIO DE LA COMPANIO DE LA COMPANIO DE LA C



Vuele en 10 de los mejores aviones del momento incluyendo F-18s, SU-27s y hasta naves alienigenas.



Ábrase camino a través de más de una docena de misiones que le llevarán desde el Gran Cañón i Tokyo, pasando por New York.



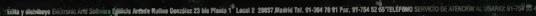
Las opciones multijugador ofecen posibilidad de enfrentamentos directos.

TRADUCIDO









EXICAL SP AND PROPERTY CONTINUE AND SOUTHWEST EXPONENT MANDERS IN HOUSE AND ADDRESS. AND ADDRESS AND A



LAS MULLIANES

LA COMPAÑÍA QUE MARCÓ UNA ÉPOCA EN LOS INICIOS DE LAS CONSOLAS DE 32 BITS, UUELUE A COPAR EL PRIMER PLANO CON LA LLEGADA DE NUEVAS HORNADAS DE JUEGOS. LA ACERTADA CONTRATACIÓN DE NUEVOS GRUPOS DE PROGRAMACIÓN HA DADO A LUZ UN EJERCITO DE PRODUCTOS QUE MANTENDRÁN A LA COMPAÑÍA DEL BUHO EN LA ATALAYA DEL VIDEOJUEGO.

FORMULA J '97

espués del éxito obtenido con la primera parte, **Psygnosis** ha realizado una serie de mejoras para que disfrutemos con una trepidante competición a toda velocidad. Se ha vuelto a incluir un comentarista en castellano, la opción para dos jugadores, mayor realismo en





los efectos climáticos como la lluvia, y se han añadido nuevas perspectivas de juego durante las competiciones. Estas, entre otras cosas, son algunas de las novedades que encontrarás en FORMULA 1 97, uno de los grandes y más esperados bombazos para después del verano.









El juego contará con la opción para dos jugadores a pantalla partida, con dos vistas diferentes.





G-POLICE

bordo de un sofisticado helicóptero, deberás patrullar las calles
de una abarrotada ciudad en
Calisto, una luna de Júpiter.
Por supuesto, cuentas con un
potente arsenal para llevar a
cabo tu misión y con diferentes cámaras para facilitar tus
desplazamientos. El aspecto
de G-POLICE es impresionante, con gráficos en 3D com-

pletamente texturizados y con unos efectos de luz de gran calidad. Además, según vayas avanzando en las misiones serás recompensado con secuencias en *FMV* que te ponen al tanto de la historia del juego y del objetivo que has de llevar a cabo en el siguiente nivel. Sin duda, tanto el argumento como el juego en sí, resultan prometedores.

PSYGNOSIS





bearbunek

no de los secretos mejor guardados por Psygnosis. Por ahora sólo sabemos que se trata de un aventura arcade en 3D con total libertad de movimientos. La variedad promete ser una de las características del juego, con puzzles, armas y mucha acción a bordo de una tabla de snowboard. El juego se encuentra en todavía en desarrollo, mientras tanto nos conformamos con estas pantallas.





POULER SOCCER 2

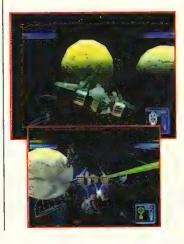
caba de salir ADIDAS POWER SOCCER 97, y los chicos de Psygnosis no andan perdiendo el tiempo. Como podéis comprobar, ya se encuentran enrolados en la tercera entrega de esta serie. POWER SOCCER 2 puede suponer un cambio en el concepto gráfico al que nos tenían acostumbrados. A la espera de más noticias, nos quedamos con el emocionante final de liga.



OUERBOARD



colony wars



olonizar otros planetas puede resultar una missión peligrosa. Podrás comprobarlo en este shoot'emup con toques de estrategia de la mano de **Psygnosis**. Campos de asteroides, enjambres de naves enemigas y otros peligros te esperan en el espacio exterior. Todo esto se encuentra recreado en un mundo en 3D con distintas perspectivas y una acción arrolladora. No apto para cardiacos.

SHADOW MASTER



ara el final hemos dejado dos auténticos enigmas de la compañía inglesa. Por un lado SHADOW MASTER, un shoot'em-up tipo DOOM con unos gráficos muy peculiares. Y, en segundo lugar, RASCAL, un juego con un apartado gráfico digno de mención, comparable, al menos en las pantallas que hemos visto, a S. MARIO 64. Efectos de luz, texturas y un entorno 3D que quita el hipo son algunas de sus virtudes.

RASCAL



Para of the state of the state



ara empezar por lo más sencillo, nada mejor que recurrir a lo ya conocido, y ese es el caso de la recopilación para *PlayStation* de los clásicos ATARI GREATEST HITS, que incluye títulos como BATTLE ZONE, BREAK OUT, ASTEROIDS o TEMPEST y que

saldrá en Julio. Un mes antes llegará para Satum RETURN FI-RE, un juego a mitad camino entre la estrategia y el arcade y que tan buen sabor de boca nos dejó tras su paso por 3DO y PlayStation.

Uno de los bombazos de la compañía será ABE´S ODDYSEE, un programa a medio camino entre

PANDEMONIUM y ANOTHER WORLD, con renderizaciones por doquier y calidad e imaginación a

A lo largo de los próximos meses la compañía norteamericana GTI tie

ne preparada una auténtica bateria de lanzamientos para los sistemas más potentes del momento. Dentro de esa amplia oferta, seguro que podreis encontrar el programa que estabais esperando, porque la verdad es que tocan casi todos los generos conocidos. Incluso hay algunos que seran muy difíciles de encasillar en uno solo o, por su abso

Presente en

lula originalidad, en algunos de los ya conocidos.



NOVEDADES GTI





la olvidada mecánica de un clásico del talante de ANOTHER WORLD.

todos los frentes



TRASH IT para PlayStation deberemos arrasar a base de martillazos todo cuanto salga a nuestro paso en un tiempo determinado. También incluve una versión del clásico juego del martillo y los topos, muy en la línea de MALLET LEGEND de Mega Drive. BEDLAM será un complejo y estratégico compacto para Saturn y PlayStation que nos dará tanta guerra como queramos. Y para que nada os falte, TIGERSHARK, un shoot em-up acuático con una exquisita calidad técnica, y NHL OPEN ICE, un hockey con una gran jugabilidad y toda la espectacularidad de este deporte.

Para terminar hemos dejado varios cartuchos para Nintendo 64. GTI distribuirá en nuestro país el más representativo de los shoot'em-up en perspectiva subjetiva, DOOM 64, con ligeros retoques con respecto a la versión americana, y al que acompañará el conocido HEXEN 64. NBA HANGTIME, como ya habréis averiguado por su nombre, es un divertidísmo arcade con el baloncesto como protagonista. Por último, el simulador deportivo WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY, un verdadero espectáculo con el hockey sobre hielo como protagonista. Esta jugosa oferta para Nintendo 64 llegará en Septiembre.

DE LUCAR

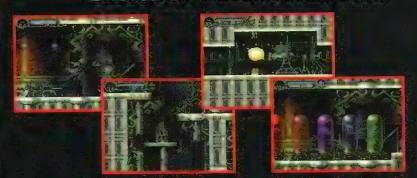


EL NUEVO CASTLEVANIA



ALCHEMY LABORATORY

MARBLE GALLERY





HALL



que mis observaciones hacia el último capítulo de la saga CASTLEVANIA son meras exageraciones para captar vuestra atención. Son la pura realidad, si es que puede existir el término realidad después de surcar los lúgubres y amenazantes emplazamientos de la locura, la oscuridad, el temor y la obsesión que forman el grandioso castillo de Castlevania. Obsesión por sobrevivir, obsesión por dejar atrás a las criaturas más abominables y aberrantes que haya podido gestar la mente humana. Las tres palabras que mejor definen el ambiente y puesta en escena del juego son obsesivo, posesivo y opresivo. Estas son tan sólo las emociones y sensaciones básicas que te acompañarán en CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT. La versión japonesa responde al nombre de DRACULA X: NOCTURNE IN THE MOONLIGHT o AKUMAIO DRACULA: GEKKA NO NOCTURNE. Apareció el 20 de Marzo en Japón en auténtico olor de multitudes, trayendo consigo un precioso libro de ilustraciones (cómic incluido) de 32 páginas de Ayami Kojima y un CD con melodías de otros capítulos de la saga en todos sus formatos. La sorpresa más grata de CASTLEVANIA,

ROYAL CHAPEL







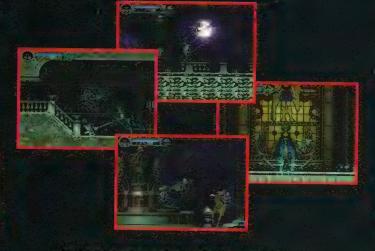


OUTER WALL

OLROX ROOM

CLOCK TOWER



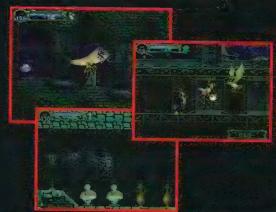




CATACOMB

junto al protagonismo de Alucard, es sin duda el planteamiento de auténtica aventura al más puro estilo ME-TROID/SUPER METROID, con un desarrollo no lineal que nos permitirá elegir diferentes caminos en su complejo y bien estudiado desarrollo. Puertas que no se abren, la imposibilidad de acceder a zonas elevadas, enemigos resistentes, armas de limitado poder y todo tipo de situaciones límite se encargarán de amenizar nuestro primer contacto con CSOTN. Y esto sólo será el principio, porque pronto comenza-réis a consultar de forma continua el mapa en busca de nuevas zonas por descubrir. Y aquí es donde trabajan a la perfección los engranajes de Konami, otorgándonos con una mágica cadencia nuevos poderes, items, armas y amuletos mágicos que facilitarán nuestro camino hacia lo alto del castillo donde nos espera una gran e inespe-

CASTLE KEEP



COLOSSEUM



GROUND WATER VEIN



ABANDONED PIT...



EL NUEVO CASTLEVANIA



CASTILLO INVERTIDO







na vez que hayais completado el juego y hayais liberado a Richter Belmont del oscuro hechizo de Belmont del oscuro hechizo de Shaft, os espera un segundo castillo. Esta replica especular del escenario contiene nuevos enemigos, nuevas melodias y la particularidad de haber sufrido una rotación de 180 grados. Para completar correctamente el juego tendreis que recorrer todo el castillo de nuevo.







MAPA



rada sorpresa. Konami ha elegido como protagonista de su nueva aventura a Alucard (el hijo olvidado de Drácula), que ya apareciera en CASTLE-VANIA III: DRACULA'S CURSE formando parte de las transformaciones de Trevor Belmont (Ralph Belmont en Japón). Por cierto, para los amantes de aquel capítulo legendario de NES hay una pequeña y grata sorpresa que aún no quiero desvelaros.

Alucard está dotado de una movilidad sorprendente, un arsenal de armas muy variado (hasta 57 diferentes) y podrá realizar golpes especiales como si de un juego de lucha se tratase, así como transformarse (siempre con el item correspondiente) en lobo, murciélago y niebla. Espero que a estas alturas os hayáis dado cuenta que Alucard es Drácula al revés, ¿no?

La música merece un capítulo aparte, y

GRABAR PARTIDA



Cuando encontreis una de estas habitacio nes no dudéis un instante en pulsar arriba en el control pud para grabar la partida.

TELETRANSPORTE



TRANSFORMACIONES





EL NUEVO CASTLEVANIA

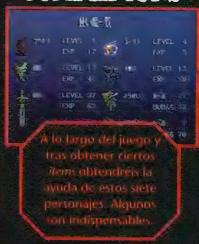
CONFESIONARIO



RELOJ



COMPANIONS



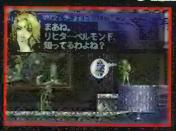
TIENDA

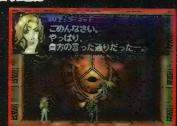


MENUS



MARIA





aunque en un principio no es tan rítmica y pegadiza como en anteriores entregas, os puedo asegurar que es una auténtica delicia escuchar las más de 30 nuevas composiciones que acompañan al juego. Suntuosas y palaciegas melodías orquestadas comparten protagonismo con guitarras eléctricas, piano, teclados y apagadas baterías. Mención especial para la composición cantada «I am the Wind» en los créditos del final del juego. El castillo especular de Castlevania está compuesto por 13 gigantescas zonas que hacen un total de más de 1880 habitaciones por visitar (castillo invertido incluido), una cantidad de enemigos que alcanza la cifra de 146 (de los cuales más de 20 son Final Bosses) y 4 finales diferentes. La intro del juego nos permitirá disfrutar del enfrentamiento final con Drácula en el anterior episodio, poniendo a nuestra total disposición a Richter Belmont. Konami ha sabido aplicar la evolución necesaria a su saga más querida y agasajada, manteniendo el necesario esquema 2D del juego en el que dictan las leyes estéticas los gráficos dibujados a mano, las brillantes animaciones para nuestro protagonista Alucard y una exquisita utilización del color. A todo esto hay que añadir el justo toque de aventura legendaria, la jugabilidad de las grandes ocasiones y esas gotitas de tecnología punta (niebla, sorprendentes efectos de luz, sobresalientes efectos en 3D multidireccionales como el de Royal Chapel o las cavernas de Catacomb) que siempre han diferenciado a Konami del resto. Todo esto y mucho más hace que nos encontremos ante uno de los mejores juegos jamás creados para PSX.

Si te has atrevido a cruzar el umbral que separa la vida real de CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT, preparate para cualquier cosa, pero no te olvides que la muerte es lo mejor que podrás encontrar en su reino.

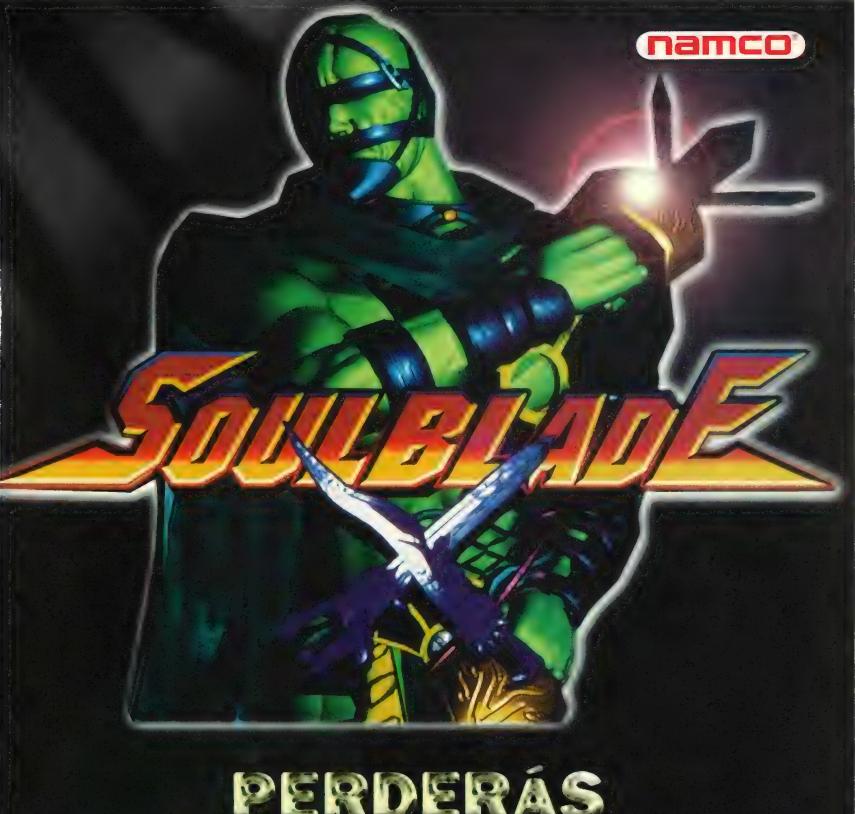
THE ELF

RICHTER



MONSTRUOS





PERDERÁS EL ALMA POR TENERLA

SONY



Con el nuevo Soul Blade de Sony PlayStation podrás conseguir el verdadero poder. Ganando cada combate, cada lucha, cada batalla, podrás ser el único guerrero poseedor de la legendaria espada Soul Blade. Superando a cada adversario, evitando la maldición que cae sobre toda persona que desea apropiarse de ella. Prepárate para entrar en un increíble mundo de tres dimensiones repleto de devastadores combates y situaciones límite.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



LUIGI CIRCUIT





MOH MOH FARM





Kalana Oaka Oa Cauap









NOKO NOKO BEACH

KARA KARA DESERT

MARIO KART 64







KINOPIO HIGHWAY





FRAPPE SNOWLAND





FOLOOW ENRICHUP









CHOCO MOUNTAIN

MARIO CIRCUIT





ras el consabido éxito de SU-PER MARIO 64, juego impresionante y genial donde los haya, Nintendo ha optado por «versionar» el inolvidable SUPER MARIO KART de Super Nintendo que tantos elogios recibió en su día. No es la primera vez que la compañía nipona realiza versiones para su consola de 64 bits, ya que con PILOT WINGS 64 inaguró este apartado especial de lanzamientos (amén de SUPER MARIO 64) que continuará en breve con el clásico en 3D, STARFOX. Como es lógico suponer, el modo 7 de los 16 bits de Nintendo ha dejado paso a los entornos 3D a los que Nintendo 64 ya nos tiene acostumbrados, aunque sólo en los circuitos, ya que los distintos

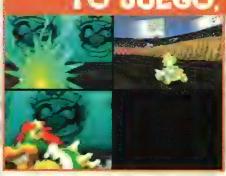
UN JUGADOR

DOS JUGADORES





JUEGO TU JUEGA





TRES JUGADORES

CUATRO JUGADORES

personajes siguen siendo sprites, algo que cuesta creer pero que, por el contrario, ofrece unos resultados mucho más espectaculares. El juego se dividirá en cuatro mundos (o trofeos) compuestos a su vez por otros tantos circuitos, en los que

deberemos competir en una de las tres modalidades disponibles, 50cc., 100cc. y 150cc. Esta adaptación explotará además las cuatro salidas de pad de que dispone la consola, con lo que será posible acceder a un modo de juego especial co-

WARIO STADIUM





SHERBET LAND













PEACH CIRCUIT

KOOPA CASTLE





CAMPEONES, OE ,OE, OEO !!!!!





Toda victoria merece su celebración. El cava y las jovenzuelas ligeras de ropa están prohibidos, pero siempre se puede amenizar el «fiestorro» dandose un paseo por tamaño castillo (léase SUPER MARIO 64).







mo el de cuatro jugadores, sin duda uno de los platos fuertes de este cartucho. De los ocho personajes disponibles, tan sólo uno no aparecía en SUPER MARIO KART, y no es otro que Wario, que por aquel entonces todavía no había sido ideado por las perversas mentes «nintendianas». El otro que se estrena, aunque sólo en apariencia, es el Donkey Kong versión renderizada que los genios de Rare crearon para su inolvidable DONKEY KONG COUNTRY, aunque debemos reconocer que ya en SUPER MARIO KART aparecía, eso sí, con el viejo look que mostraba en la inolvidable saga que protagonizó en los 80.

Pijadillas aparte, con MARIO KART 64 es posible que pasemos tan buenos ratos como con SUPER MARIO 64 (salvando las diferencias), ya que en él se podrá encontrar cualquiera de los ingredientes que hacen que un juego pueda llegar a considerarse como una auténtica leyenda de los videojuegos. Si MARIO KART ya era bueno con el uso únicamente del modo 7, imaginad lo que puede llegar a dar de sí cuando el potente hardware de Nintendo 64 se mete por medio. Lo mejor será emplazaros al próximo mes, en el que os contaremos todos los detalles del juego.

J. C. MAYERICK

DONKEY JUNGLE PARK





YOSHI VALLEY





SPECIAL CUP









HYUUDORO LAKE

RAINBOW ROAD

STARWARS ATERRIZA ENTU PLAYSTATION















Dark Forces'*. un juego de espias. trepidante y dinamico en el que te enfrentaras a las fuerzas imperiales





Rebel Assault II[™] The Hidden Empire[™] no encontraras un titulo para consolas de esta magnitud accion con video en tiempo real alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *la Guerra de las Galaxias* [™]

"Made de force be with you"





PROBLEMS

THE THREE STATES AND SHAPE

OF A TO SHAPE

LEAD OF THE STATES

AND T





Hasta hace un tiempo era inimaginable que una consola pudiese darte todo lo que pensabas. Y se hizo realidad.

También era inimaginable que esta consola fuese el doble de potente y el triple de rápida que las demás. Y se hizo realidad.

Su mando, con joystick analógico incorporado, ni siquiera se te había pasado por la cabeza. Y ahora

alucinas con él.

Cuando te hablaban del mejor juego de la historia, Super Mario 64, no te lo podías ni imaginar. Y ya ves, aqui esta.

Pero, lo que seguramente te parecía más inimaginable de todo era el precio. Seguro que siempre pensaste que iba a ser el doble de lo que en realidad es. 29.990 pesetas

Y es que, una consola así de inimaginable solo podía ser de Nintendo.

- * Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
- * Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
- * Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
- * Perspective-corrected Texture Mapping: Tecnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varie.
- Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.



NABLER

POTENCIA VELOCIDAD N° JUGADORES MIES (Millones Instrucciones por segundo) JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	MINTENDO 64 54 bits 93,75 Mbz 4 100 SI	PLAYSTATION 32 bits 33 Mhz. 2 30 NO	SATURN 32 Bits 28 Mhz. 2 25 NO
Processador SiliconGraphics Computer Systems	sı	NO	NO

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores videojuegos del mundo (Super Mario 64...)

EFECTOS GRÁFICOS			
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

(*) PVP aproximado



ENTRA JUEGO.



INTRO





MISION 1



La primera misión nos servirá para entrar en contacto con el ambiente de violencia y destrucción que rodea a todo el juego. Sus predecesores eran algo más *light*.

unque se ha desatado la locura en lo que a simuladores de conducción se refiere, hasta ahora no habíamos encontrado esa genialidad que ofreciese, en un solo juego, velocidad y bestialismo del bueno. RAY TRA-CERS, la oficiosa (que no oficial) tercera parte del aclamado CHASE HQ, nos propone alucinantes persecuciones por preciosistas escenarios en los que no se nos impone ningún tipo de restricciones. Todo lo que debemos hacer es des-

truir, destruir y destruir... y de paso acabar con los final bosses. Lo mejor que hemos visto en esta versión beta que obra en nuestro poder son, por un lado, los impresionantes choques y explosiones de los vehículos, y por otro, la increíble sensación de velocidad que desprende todo el juego. No os damos más datos, sólo tenéis que esperar a las próximas fechas para descubrir los secretos del que promete ser uno de los juegos más divertidos de la temporada.

J. C. MAYERICK

RAY TRACERS Plays

MISION 2



El final boss de este nivel es, posiblemente, uno de los que más mala leche ha demostrado. Hay que estar atentos o más de un misilazo nos romperá los dientes.

MISION 3



El efecto del agua que se produce al desplazarnos por los canales de la ciudad es realmente espectacular. Una virtud más de las que dispone este RAY TRACERS.

MISION 4



La ciudad de noche nos ofrece los mejores efectos gráficos de todo el juego. Donde esté un buen efecto de luz, que se quite una mala trama.

MISION 5



Antes de alcanzar al final boss habrá que acabar con todos los enemigos que nos hemos encontrado en anteriores niveles. Esto me recuerda a los MEGAMAN.





FIAY OMPETENCIA

"El mejor juego que jamás hemos visto.

Hobby Consolas.

"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.

"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.

Nintendo 64 presenta Super Mario 64.





ENTRA JUEGO.



M



según van apareciendo los distintos

volúmenes. En esta ocasión la

estructuración es total, llegando al





punto de que dar un paseo por el mismo puede ser una auténtica maravilla. La gente de Namco no deja de trabajar un solo momento.



Return of Ishtar (1984)









NAMCO MUSEUM VOL PlayStation



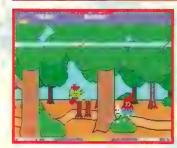
Ordyne (1988)

















Pac Land (1984)



que fueron especialmente fructíferos en la explotación de técnicas como el scaling. Dos shoot'em-up, un plataformas, un beat'em-up (también de plataformas) y una extraña aventura en perspectiva cenital conforman este cuarto volumen del museo de Namco. De ellos destacan, además del clásico PAC LAND, ORDYNE y ASSAULT, dos juegos geniales.

J. C. MAYERICK

EPLATINIUM?



Nintendo 64 presenta Killer Instinct Gold.





ENTRA JUEGO.



UISTAS

















OVERBLOOD





l año pasado ya tuvimos noticias provenientes de Japón (cómo no) de este juego de Riverhill Soft para PlayStation. Esta compañía, responsable de INSECTOR WAR y DOCTOR HAUZER para 3DO, está empezando a desarrollar juegos para los sistemas de 32 bits, y con OVER-**BLOOD** inaugura su casillero en el catálogo de PlayStation. En un principio pensamos que este título podría ser una clara alternativa para RESI-DENT EVIL, disparos y acción a diestro y siniestro. Pero, **OVERBLOOD** se desmarca del trepidante desarrollo del juego de Capcom, ofreciéndonos una aventura más tranquila aunque no exenta de tensión. De hecho, el aspecto gráfico con escenarios en 3D tiene algunas mejoras

respecto a RESIDENT EVIL, como la existencia de tres cámaras diferentes, incluyendo una en primera persona. La historia del juego nos sitúa en el futuro, cuando Rez, el protagonista, despierta del letargo criogénico y descubre que varios miembros de la tripulación han sido asesinados. Rez contará con la ayuda de un robot, y en determinadas ocasiones tendrás que manejarlo para resolver un enigma o llegar a zonas que de otra forma estarían fuera del alcance de un humano. El quión nos introduce en una aventura atractiva adornada con unos gráficos de impresión que pueden hacer de OVERBLOOD una de las grandes sorpresas del 97 para vuestra PlayStation.

R. DREAMER

LOS PROTAGONISTAS





La aventura cuenta con un personaje principal, Rez, que irá acompañado por un robot al que también podrás manejar durante el juego si lo seleccionas previamente.

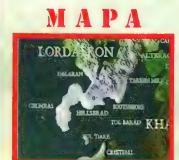
















WARCRAFT

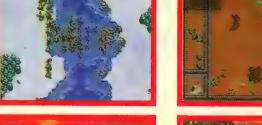




s el juego de estrategia que rompió moldes en este campo y que fue capaz de reclutar a cientos de miles de fanáticos de todo el mundo. Se montaron gue-

rras en las redes de las empresas, a través de Internet, etc. Una auténtica locura que sus creadores











no podían dejar de explotar en el sector de las consolas de 32 bits. PlayStation y Saturn serán las afortunadas máquinas que puedan obsequiar a sus usuarios con inolvidables partidas en las que sólo valdrá la victoria. Humanos y Orcos podréis jugar contra la propia consola o, como en el caso de PlayStation, a través del Link Cable, una experiencia que muchos han podido disfrutar ya en todo el mundo y que ahora llega a España con la

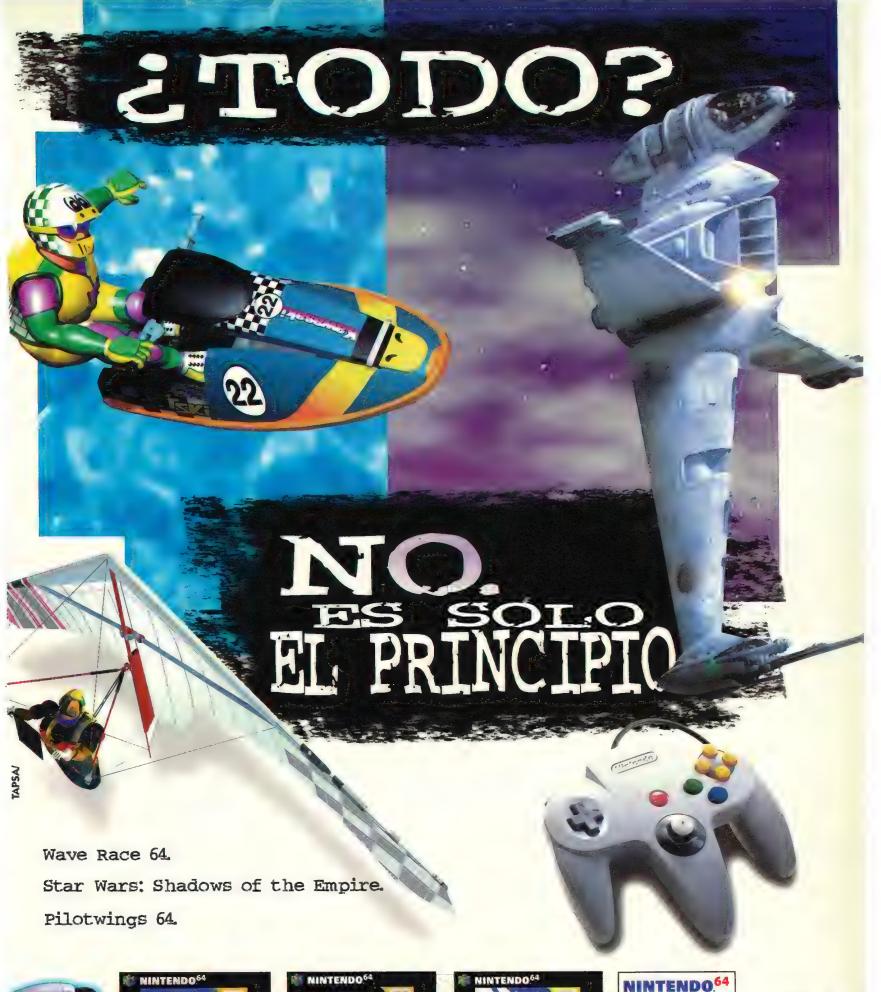
mejor de las intenciones. ¡Y además en castellano!

J. C. MAYERICK

















ENTRA JUEGO.

● 1996 LUCASFILM LTD. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. STAR WARS IS A REGISTERED TRADEMARK AND SHADOWS OF THE EMPIRE IS A TRADEMARK OF LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

• KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.









V=RALLY PlayStation









ras ver esta versión premaster de V-RALLY, ya se puede confirmar lo que veníamos anunciando desde hace meses: Infogrames ha creado el mejor y más completo juego de coches para PlayStation de todos los tiempos. Los números de V-RALLY, que ya conoceréis por el reportaje del número pasado, son tantos que no tenemos espacio para tratarlos en esta preview. Así que nos centraremos en lo más novedoso de esta versión.

Aunque aún no están incluidos los daños en el vehículo, algunas de las opciones y modos, ya cuenta con elementos suficientes para poder asegurar que será la oferta automovilística más tentadora de este 97. Por potentes que sean sus futuros competidores, seguro que tendrán problemas para superar, apartado por apartado, a un programa con tan pocos resquicios como éste. Pocos logran aunar perfección gráfica, brillantez técnica, jugabilidad y tan prodigioso despliegue de opciones. V-RALLY es un compendio





















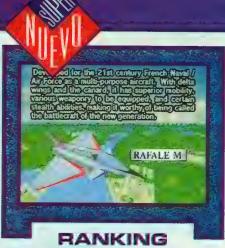




de lo mejor de los grandes del género. Variaciones aparte, derrocha calidad en el hiperrealista diseño gráfico de sus escenarios (auténticas recreaciones en miniatura de tramos de los recorridos reales), en sus vehículos (los oficiales del Mundial), en sus movimientos y, lo que es más importante, en el pilotaje. La advertencia de los creadores diciendo que el comportamiento de nuestro coche sería idéntico al de vehículos en carretera, ha sido fielmente trasladada. Aquí hay que conducir con los cinco sentidos, prestando toda nuestra atención a la velocidad, a la carretera y sus características y, sobre todo, a los choques con los rivales. Tras una partida, seguro que hay quien piensa que es injugable, pero en realidad se trata de un juego que requiere un pilotaje muy técnico y un aprendizaje más largo de lo normal.

En nuestro próximo número os ofreceremos una completísima *review* de este magnífico título.

DE LUCAR



Después de terminar cada fase tendremos la oportunidad de mejorar nuestro tiempo en la opción de Ranking Mode.



ace dos años, mientras esperábamos ansiosos la llegada a nuestro país de la primera de las consolas de 32 bits (hablamos lógicamente de Saturn), una recreativa con aires de clásico llegaba al País del Sol Naciente. Este divertido arcade era SKY TARGET, tercera secuela de AF-TERBURNER. Con una mecánica idéntica a la primera parte, nuestra misión no era otra que la típica Kill and Destroy, matar a todo bicho viviente. Los cambios y mejoras que se incluyen son muy interesantes. En primer lugar, se han sustituido los sprites por vectores con texture mapping, y el juego tiene una mayor apariencia tridimensional. En cuanto a los aviones, además del mítico Tomcat F-14 podremos manejar bestias de la guerra como el Rafale M o el F-15. Otro detalle de agradecer es las inclusión de final bosses, que con una apariencia tan extraña como monstruosa intentarán demoler a nuestro querido avioncito. El número de misiones incluidas en el juego no es demasiado alto, pero contamos con la ventaja de que en ciertos momentos podremos



Entre estas islas tan inhóspitas y deshabitadas nos encontramos a Fefo, el gigantesco



SHY TARGET

elegir el camino que podremos tomar, lo que nos permitirá disfrutar de algunos decorados inéditos y completamente nuevos para nosotros. Al igual que en los últimos lanzamientos de **Sega**, podremos utilizar el *Analog Pad* si lo tenemos, lo que nos facilitará ampliamente el control de nuestro avión. Para los perfeccionistas y







FASE 3

Tras un horizonte pintado por un niño de tres meses se aculta esta tumultosa ciudad, lugar ideal para que descubramos lo peligroso que es volar con un F-14 entre altísimos edificios y transitadas callejuelas. La muerte puede esperarte tras cualquier esquina, y más si te llamas Doc. FASE 4

¡Qué verde era mi valle! Lástima que la polución, los taxistes en celo, les livestores de Arte y los obreros del pino de De Lúcar empezaron a ensuciar y destruzarlo todo. Memos mal que estoy yo aquí, con mi avioncillo de plástico y papel maché, listo para machacar a todos los indeseables.







«rompe records» disponemos del ya habitual Ranking Mode, con el que podremos visitar las fases que ya hayamos completado con el objetivo de mejorar nuestra puntuación y por-

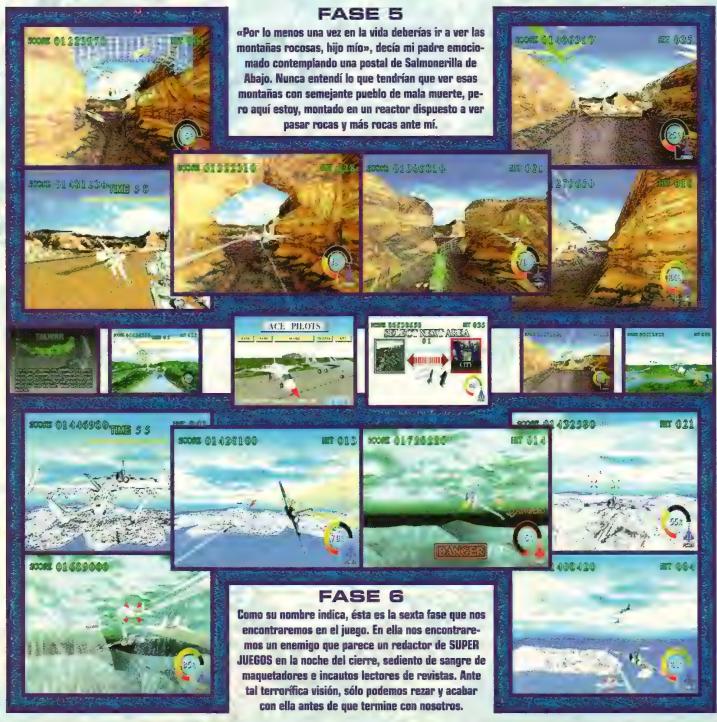
centaje de tiro. Para los más nostálgicos y fanáticos de AFTERBURNER, os contaremos que el juego cuenta con algunas de las melodías que hicieron famoso al



arcade del avión, aunque en una nueva versión que nos demuestra la imaginación de algunos músicos de **Sega**. Este juego es, en definitiva, una de las grandes sorpresas que se nos prepara

para este verano, y que aparecerá en nuestro país con una diferencia mínima de días respecto al mercado japonés.

THE PUNISHER



FERRARI F50





ESTE PURASANGRE DE LA ESCUDERIA DE FERRARI, ES UN FORMULA 1 CON LAS CONCESIONES JUSTAS PARA PODER CIRCULAR POR LA CALLE. SEDUCTOR Y GANADOR.

FORD GT90





LAS LINEAS DE PERFIL BAJO EVIDENCIAN QUE ESTE COCHE FUE CONCEBIDO POR EL GIGANTE AMERICANO PARA LA VELOCIDAD. SU ASPECTO ES CLARAMENTE AMENAZANTE

NEED FOR SPEED 2 PlayStation





COMMENDATORE 1121





SU FORMA DE BALA Y SUS ALAS DE GAVIOTA SON SUS PRINCIPALES NOTAS DISTINTIVAS. ESTABLE, AGIL Y DE ELEGANTE DISEÃO, ESTE DEPORTIVO SE CONSTRUYE ARTESANALMENTE.

ITALDESIGN CALA





REPRESENTA LO ULTIMO EN EL DISEÑO Y CONSTRUCCION DE LOS AUTOMODILES ITALIANOS COMO SUS LINEAS CURDAS Y PRESTACIONES MANIFIESTAN. ROBUSTO Y DELOZ.



unque aún no obra en nuestro poder la versión PAL definitiva del juego (por eso no queremos caer en el lamentable error de puntuar un juego que puede variar), ya podemos adelantaros lo que la segunda parte del celebrado THE NEED FOR SPEED nos ofrece. Como es habitual en la saga, el realismo es su principal baza. Este realismo

ACCIDENTES

















se basa principalmente en dos aspectos. En primer lugar el diseño de los coches, que respresenta hasta el más mínimo detalle del aspecto y cualidades dinámicas de los deportivos y prototipos más deseados del momento. El otro detalle que incide aún más si cabe en el realismo de este simulador es el diseño de los circuitos, auténticas carreteras con su tráfico de fin de semana, cruces y demás elementos típicos de cualquier vía interurbana. Es precisamente eso, el tráfico, lo que hace a este simulador tan especial, ya que es posible toparnos con todo tipo de vehículos, tanto en nuestro carril co-

DOS JUGADORES



EL MODO DE DOS JUGADORES SIMULTANEOS SIGUE SIENDO UNO DE LOS PRINCIPALES ATRACTIVOS DE LA SAGA. APENAS PERCIBIREMOS PERDIDAS GRAFICAS.





mo en sentido contrario, que van desde un típico todoterreno americano hasta un camión o un autobús escolar. Como os podéis imaginar, las colisiones están a la orden del día, siendo uno de los muchos puntos fuertes del juego. Montones de *intros* con una calidad gráfica incuestionable, posibilidad de modificar el entorno y opciones de carrera, modalidad de dos jugadores simultáneos, hasta 9 cámaras para ver la repetición, y un montón de cosas más os esperan en este N4S 2. El mes que viene os analizaremos minuciosamente sus cualidades.

THE SCOPE

JAGUAR XJ220





ESTE ELEGANTE COCHE, TRAS SU ASPECTO AGRESIVO Y ESTILIZADA AERODINAMICA, NO PIERDE EL ESTILO INCONFUNDIBLE DE LA CASA.

LOTUS ESPRIT 08





ESTE DEPORTIDO DE CALLE ES SILENCIOSO, POTENTE, RAPIDO Y, SOBRE TODO, AGIL. ES UNA DE LAS REFERENCIAS DE LA CATEGORIA.









LOTUS GT1





ES LA DERSION DE CARRETERA DE LOS NUEDOS AUTOMODILES DE LOTUS PARA LAS CARRERAS DE GT. DESTACA POR SU REDUCIDO PESO GRACIAS A SU CHASIS DE ALUMINIO.

MAC LAREN F1





ES EL COCHE DE PRODUCCION MAS RAPIDO Y CARO DEL MUNDO, E INCORPORA TODAS LAS ULTIMAS TECNOLOGIAS MECANICAS PROVENIENTES DE LA FORMULA 1.

Todo depende de tu rapidez de tu energia... de tu potencia de lo que pase por la punta de lus botas. Con el nuevo "Addas Power Soccer International '97" de Sony PlayStation

Ahura estas en la selección Nacional

distrutaras del mejor juego en tiempo real y en 3D, con equipos reales y premiss reales de la lige 🛥 Recuerda que ahora todo depende de ti.

epende de ti







adidas

PlayStation



Por fin podremos disfrutar de este espectacular simulador del deporte de la raqueta.

AYER JELECT

















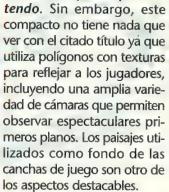




a pasado más de un año desde que en A PIE DE PISTA ofrecimos una primera aproximación a un, por entonces novedoso, V TEN-NIS. Cuando en la citada sección ya hemos recogido la aparición de la segunda parte en el mercado nipón, Acclaim ha decidido a traerlo a España. Los creadores del nuevo juego son Tonkin House, una de las compañías que ha pasado a los anales de los videojuegos deportivos gracias al impresionante SU-

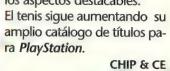






PER TENNIS para Super Nin-





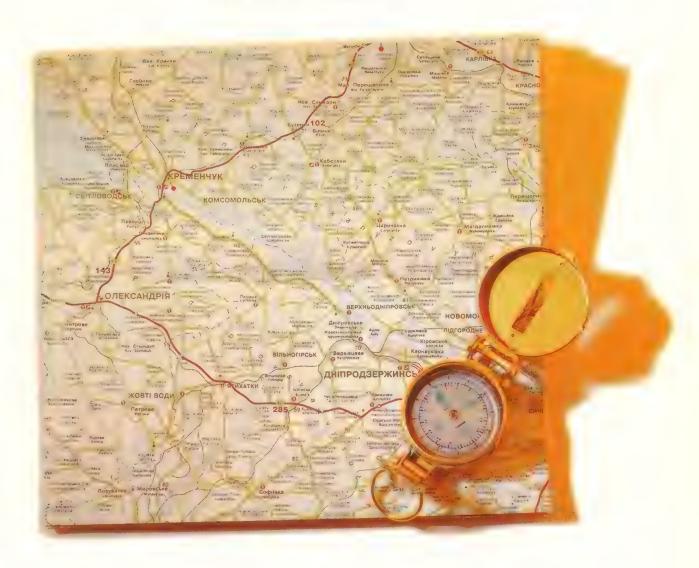








Viajar al extranjero no es fácil.



Llamar desde allí, sí. Con España Directo.

Con España Directo la llamada es atendida en castellano, la paga quien la recibe y es más barata que el cobro revertido.

Si vas a viajar al extranjero lleva siempre contigo la Guía de Códigos de España Directo.



Es la mejor forma de llamar a casa desde el extranjero. Además, tiene el mismo precio a cualquier hora y día de la semana.

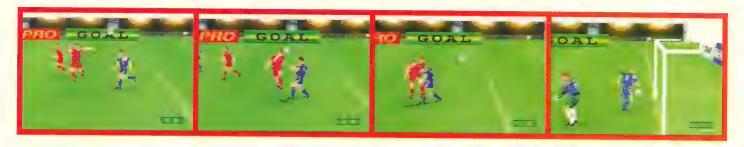
Infórmate y pide tu Guía de Códigos en el **900 105 105.**





ESPAÑA DIRECTO >

EL LIDER INDISCUT

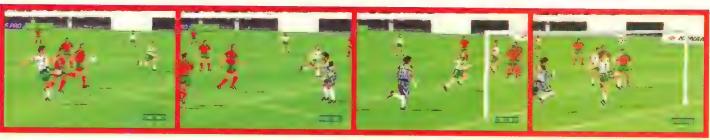




ace un mes llegó a nuestro poder una beta, bastante avanzada, de ISS PRO, la esperada conversión del increíble J.LEAGUE WINNING ELEVEN'97. Por entonces estábamos absolutamente hechizados y, antes de conectar ISS PRO en la consola, nuestro único deseo era que Konami hu-











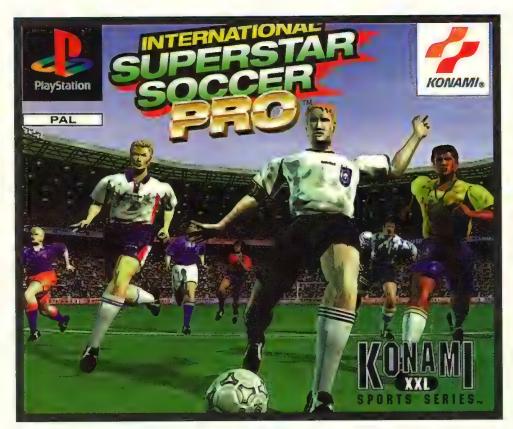


DEPORTIVO





En algunas ocasiones aparecen juegos con una calidad tan grande que resulta casi imposible encontrarles un solo fallo. Este es el caso de ISS PRO, un simulador de fútbol antológico ante el que hay que rendirse.



biera respetado integramente las muchísimas virtudes del programa nipón. Y es que en multitud de ocasiones hemos podido comprobar como gran parte del encanto y muchos de los detalles

geniales de un juego se han perdido en la adaptación para el resto del mundo. Con la beta pal de ISS PRO la sorpresa fue tremenda... pero aún ha sido mayor

con la versión final. Nuevos tiros en vaselina, nuevos pases al hueco en el más puro estilo **Guardiola**, nuevas rutinas defensivas, nuevos patrones en los porteros que ahora sí son como los de ver-



dad y otras tantas novedosas inclusiones nos estaban esperando.

A estos brillantes cambios, que ya apuntamos en la *preview* de hace dos números, **Konami** ha añadido en algunos elementos una mejora

substancial en los movimientos en diagonal, y ahora se puede decir que ISS PRO cuenta con una mejor ani-

mación que en J.LEAGUE

WINNING ELEVÉN'97. Esto equivale a decir que estamos ante el juego de fútbol más real, espectacular y mejor animado de toda la historia de *PlayStation*. Aunque a más de uno le pueda pare-





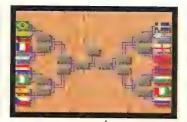
cer exagerado dada la diferencia entre ambos sistemas, su calidad le coloca casi a la altura del increíble INTERNATIO-NAL SUPERSTAR SOCCER 64 de *Nintendo 64*, al que incluso llega superar en algunos apartados. En el diseño gráfico, por ejemplo, no se le puede poner

ningún reparo, ya que ISS PRO no ha sufrido ningún recorte drástico en el tamaño de pantalla en su paso al *Pal*, no ha perdido ni un ápice de velocidad e, incluso, se ha añadido una perspectiva más de juego (una posterior) que en la versión japonesa. La rutina de movi-

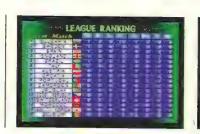
miento de balón es impecable, la animación de los jugadores es más perfecta y suave que en J.LEAGUE WIN-NING ELEVEN'97, las indumentarias de las selecciones nacionales son, sencillamente, geniales y la repetición de los goles una de las mejores que encontra-



COPA



réis en cualquier sistema. En una palabra, el apartado gráfico es modélico. Pero si en algo destaca ISS PRO es en lo que todo buen aficionado al género busca en un programa de fútbol: la jugabilidad. Sencillo de manejar como pocos, con la velocidad justa, con in-

















creíbles posibilidades de pase y aperturas y con una tremenda claridad en la visión de juego, ISS PRO os trasmitirá como nunca toda la intensidad de

estar jugando al fútbol. Si en un solo jugador la cosa resulta apasionante, es en dos jugadores simultáneos contra la máquina donde disfrutaremos de los momentos más intensos, y esto mismo se puede aplicar

al clásico versus uno contra uno. Si hubiera que buscarle algún «defectillo», apurando muchísimo desde luego, es que tanto el nivel fácil como el medio de dificultad son bastante asequibles. Los que llevamos meses con él, habríamos agradecido un nivel duro, uno casi imposible, en el que ganar a la máquina fuera un auténtico trabajo de

TACTICAS

continue

chinos.

En resumen, ISS PRO es, sin duda, el mejor juego de fútbol para *PlayStation* hasta la fecha y uno de los tres mejores de todos los tiempos y todos los sistemas. Lo tiene todo: calidad técnica, belleza

gráfica, espectacularidad a raudales, realismo casi total y una jugabilidad que pone los pelos de punta. Absolutamente recomendable.

DE LUCAR



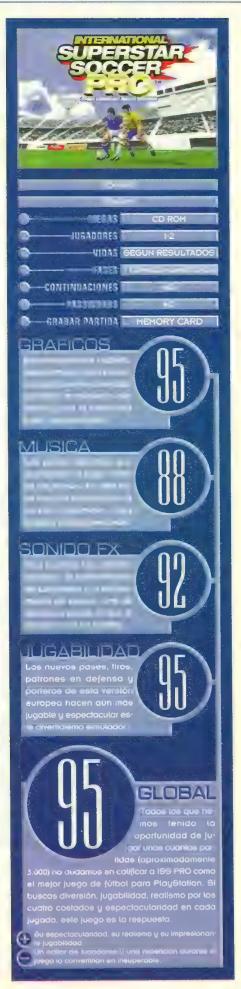
LA BARRERA ESTA BIEN COLOCADA Y LA FALTA ES MUY LEJANA... PERO ZUBI HARA TODO LO POSIBLE PARA QUE SEÁ GOL.





EL TRENCILLA DE TURNO HA SORPRENDI-DO AL JUGADOR BESANDOSE CON EL LI-NIER. AMARILLA POR SER SIN LENGUA.







DE BOTE EN BOTE

Como dijo Perogrullo, ese gran peneador ein calle en su pueblo, los coches son para rodar. Bueno, así ha sido hasta que ha aparecido RALLY CROSS y los ha hecho volar.

s posible que RALLY CROSS no esté al nivel de los grandes monstruos del género de conducción en PlayStation, el más fuerte de esta consola para muchos. Lo que es innegable es que se trata de un buen juego y que posee algunas peculiaridades por las que ya debería ser incluido entre los diez mejores. Si atendemos al apartado gráfico, RALLY CROSS cuenta con una calidad más que notable, tanto en el diseño de los recorridos como en el de sus muchísimos y pintorescos coches. Interesantes juegos de luces, excelente empleo de texturas en el suelo, daños en el vehículo, varias perspectivas de juego muy claras y detalles novedosos como el salpicar de barro y agua, son algunas de sus muchas virtudes. Técnicamente es bastante correcto, tiene velocidad, se mueve con bastante suavidad y sólo se







CONDUCCION





le pueden criticar algunas ralentizaciones esporádicas al pasar las rías. Aunque seis circuitos puedan parecer un tanto escasos, RALLY CROSS lo compensa con tres trazados diferentes por recorrido y la posibilidad de correrlos en diferentes sentidos. Todos preferimos que tenga muchas pistas diferentes, pero, en este caso, la solución es bastante buena y más si tene-



mos en cuenta el progresivo aumento de velocidad y dificultad que nos despistará totalmente en más de una ocasión. En lo que se refiere a la jugabilidad, el modo individual resulta entretenido, pero en varios jugadores es simplemente antológico. Merece la pena comprarse el *Multitap* sólo para poder disfrutar de toda la emoción de una carrera con cuatro juga-









VARIOL JUGADOREI



dores simultáneos en la que la velocidad y los detalles son los mismos. Durillo en cualquiera de sus niveles de dificultad, muy técnico a la hora de pilotar y con algunos modos de juego novedosos (como el *Suicide*, en el que parte de los coches corre en dirección contraria), el entretenimiento está más que asegurado.

En resumen, RALLY CROSS puede que no alcance el perfeccionismo y brillantez de otros monstruos sobre ruedas, pero lo compensa en temas como la modalidad para varios jugadores, asignatura pendiente de gran parte de títulos de similar temática.

DE LUCAR









Control Station AF

- Nuevo diseño ergonómico para mejor control.
- 8 botones de disparo.
- · Disparo automático.
- Pad de 8 direcciones.
- Cable extralargo.

SONY PlayStation



Cable de conexión RGB a Euroconector para uso con SONY PlayStation. Con él puedes mejorar la calidad de imagen en tu televisor. Requiere que el televisor esté equipado con una entrada de Euroconector.





Cable de enlace para dos consolas. Conecta tu consola con la de un amigo para poder sacar el máximo partido a tus juegos multijugador preferidos. Para uso con SONY PlayStation.



Explorer

- 6 botones de disparo.
- Disparo automático con botón Turbo.
- · Cable extralargo.

SEGA Saturn **SEGA Megadrive**



Action Pad

- 6 botones de disparo.
- · Pad de 8 direcciones.
- Modo disparo automático.
- De pequeño tamaño, para un mejor control.
- Cable extralargo.

SEGA Megadrive Super Nintendo



La pistola Predator, con doble conector para Saturn y PlayStation, permite convertir los juegos compatibles con ella en simples paseos triunfales. ¡Apunta, dispara y adiós al enemigo!

- Recarga automática.
- Recarga automática con disparo automático.
- Selección de disparo automático.
- · Efecto LED de disparos.
- Ajuste del número deseado de balas.
- · Cable extralargo.

SONY PlayStation SEGA Saturn







Recomendado para La Jungla de Cristal: La Trilogia"





RAGE RACER

El imperio Namco sigue teniendo en la saga RIDGE RACER a su máximo exponente dentro del mundo de la velocidad. Con la tercera entrega vuelve a demostrar que no se limitan a cubrir el expediente, sino que juego a juego incluyen jugosas novedades para que el espíritu «racer» perdure año tras año. Por increíble que parezca, RAGE RACER es la mejor de las tres entregas del mito automovilístico de Namco.











ORSCHE CHALLENGE, V-RALLY, RALLY CROSS, NEED FOR SPEED 2... No cabe la menor duda de que el género de la conducción es el que cuenta con mejores juegos en PlayStation . RAGE RACER, la tercera entrega de Namco después del inolvidable RIDGE RACER y el magistral RIDGE RA-CER REVOLUTION, viene con las alforjas lo suficientemente rebosantes de calidad como para colocar a todos en su sitio. Y es que hasta el momento ningún juego, por muy rimbombante que sea su nombre, ha podido igualar la sensación de aplomo de los coches, de velocidad en las curvas, de intensidad en las carreras







CONDUCCION





LAKESIDE GATE

Al igual que en el resto de circuitos, de izquierda a derecha y de arriba a abajo tenéis los puntos clave de este curvilíneo trazado.







o de equilibrio en el resto de aspectos del juego. Jugar a RAGE RACER es estar dispuesto a enfrascarse en una lucha constante contra uno mismo, con la dificultad tan ajustada que avanzar en el juego es un factor directamente proporcional al grado de virtuosismo que sólo con horas de juego podremos llegar a alcanzar. Pero si hay algo que distingue a este RA-GE RACER de sus ilustres padres es, sin duda, el nuevo concepto de juego, que hace que el poder contar con nuevos coches, algunos de ellos imprescindibles para superar determinados niveles, dependa única y exclusivamente de nuestra pericia y del tiempo que dediquemos a ganar premios. La mecánica de juego es

INTRO



FRCER RAGE»

REPLAY























MYTHICAL COAST

Salvo tres exigentes curvas, este trazado es el más suave y menos exigente de todos con excepción, claro está, del OVAL.











simple. El juego se divide en 6 diferentes categorías, a las que se accede de una forma progresiva según vayamos superando cada una de ellas. Para ello deberemos finalizar en alguna de las tres primeras posiciones cada uno de los circuitos que componen cada clase. Los circuitos son siempre los mismos, siendo únicamente la velocidad y la «garra» de los contrincantes lo que va aumentando según avancemos en el juego. Se sigue manteniendo el esquema de un sólo circuito y tres diferentes trazados, pero sin embargo, a partir de la tercera categoría, se añadirá uno diferente, el EXTREME OVAL, que al más puro estilo Indianapolis consiste en dar vueltas a un circuito elipsoidal pudiendo ir siempre «gas a fondo». Con claras influencias de PENNY RACERS, en RAGE RACER también podremos ir comprando motores nuevos a nuestros vehículos, e incluso diseñar el logotipo del *Team* y pintar la carrocería a nuestro antojo. Tampoco se han olvidado de incluir sorpresas, como el *Mirror Mode*, al que accederéis una vez finalizadas todas las categorías del juego.

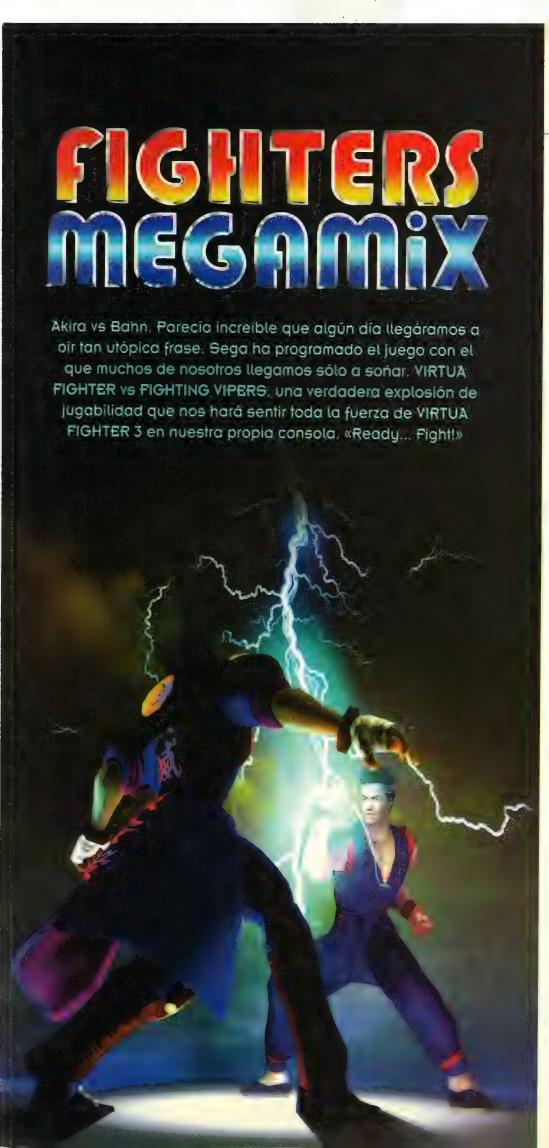
RAGE RACER mantiene vivo el espíritu «racer», incluyendo efectistas novedades pero manteniendo intacta la esencia de la gloriosa saga.

THE SCOPE

MIRROR MODE













TOPO





ING OF FIGHTERS lo empezó todo. La simple idea de reunir en un solo juego a varios personajes de programas diferentes hizo estremecer a los seguidores de SNK y sus magníficos juegos de lucha. Mas tarde fue Capcom con su X-MEN vs STREET FIGHTER y, cómo no, con la aparición estelar de Akuma en la mayoría de sus juegos de lucha. Ahora es Sega la que ha unido sus dos mayores estandartes del 3D fighting doméstico para ofrecernos este FIGHTERS MEGAMIX, el cual recoge lo mejor de VIRTUA FIGH-TER 2 (aunque con los movimientos de su tercera parte) y FIGHTING VIPERS para regocijo de segamaniacos y aficionados a los juegos de lucha. Nada más poner el juego, la calidad de la intro dejará boquiabiertos a los usuarios de Saturn, puesto que pocas se han visto con tanta calidad como ésta y, además, a pantalla





La intro, aparte de ser a pantalla completa, es de una calidad excelente, quizá demasiado parecida a la de TEKKEN 2.



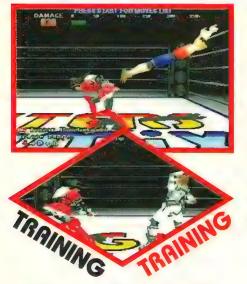
completa. En el menú, más sorpresas: survival, versus, team battle, cambio de tipo de juego entre VF y FV, ilustraciones, hyper mode, y muchísimas opciones ocultas que iréis descubriendo poco a poco y que os aseguran muchí-

simas horas de diversión. En la primera partida que juguéis seguramente os dará la impresión de estar jugando a una extraña versión de F. VIPERS, ya que los gráficos, en alta resolución claro está, son algo más parecidos a los de FV que a los de VF 2, cuyos graficos aún no han sido

superados por ningún juego de ese estilo para los 32 bits de Sega. Todos los personajes de ambos juegos estan incluidos en este mix, a los que se le suman otros ocultos como el coche de DAYTONA USA, un par de luchadores



FIGHTERS MEGAMIX





de VF KIDS, otros dos de SONIC FIGH-TERS, Janet de VIRTUA COP, Rentahero (una especie de superhéroe de Sega), Siba (luchador que inicialmente iba a ser incluido en el primer VF), y otros muchos más que irán apareciendo. Ejemplos de esto son un codillo alemán llamado Mr. Meat, o la famosa palmera del logotipo de AM#2. Así hasta llegar a la nada despreciable cifra de 32 personajes... por ahora. Además, los luchadores de ambos juegos tienen nuevos movimientos, característica muy notable sobre todo en el caso de los luchadores de VF2, que los tienen todos calcados de su magnífica se-



cuela recreativa, VIRTUA FIGHTER 3, a excepción de un par de ellos, como el impresionante irish whip de Wo

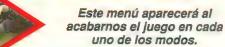
sionante *irish whip* de Wolf, en el que coge al oponente de un brazo y le da vueltas hasta salir despedido. Con respecto a la música y los efectos sonoros, una buena noticia y otra mala, ya que si bien las músicas han sido grabadas en el CD utilizando instrumentos reales, los efectos sonoros, sobre todo las digitalizaciones, son realmente despreciables, de una calidad similar a los de *Mega Drive*. Como novedad en este tipo de juegos, no hay

PORTRAIT















SUPERJUEGOS





nada que se pueda destacar como realmente curioso u original, tan solo el modo training, que os obligará a practicar y practicar para conseguir el tipico OK en cada uno de los golpes de los luchadores, eso sí, descontando a los secretos, que no aparecerán en el menú de dicho modo. Como podéis comprobar, las características esenciales para convertirse en un muy buen juego de lucha en 3D las cumple de sobra. Muchísimos movimientos y luchadores, combos diversos, varios modos de juego, cientos de secretos y una jugabilidad que cualquier usuario de Saturn ya debería conocer de sobra, convierten a FIGHTERS MEGA-MIX en el TEKKEN 2 de

Sega. Si sois unos verdaderos

aficionados a la serie VIRTUA FIGH-

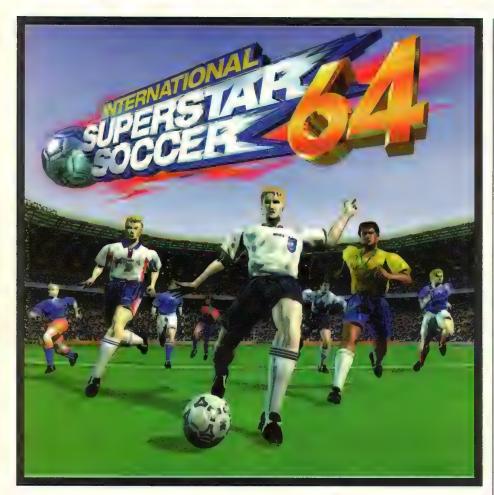
TER, sobre todo de su tercera parte, estoy seguro de que encontraréis en este FIGHTERS ME-GAMIX el juego ideal, ya que, teniendo en cuenta que posee una opción para intercambiar el modo de juego entre VIRTUA FIGHTER y FIGHTING VIPERS, podréis jugar a cualquiera de los dos indistintamente y, ya puestos, a los dos eligiendo cada uno de los cursos disponibles. Esperemos que Sega o cualquier otra compañía siga uniendo juegos de este tipo, al igual que Capcom, que está a punto de lanzar en los recreativos nipones (si no lo ha hecho ya) la segunda parte de su X-MEN VS STRE-ET FIGHTER, llamado MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGH-TER. Empezad a soñar...

DOC

3 SEPARATERIS, MA. TES, SEV GRABAR PARTIDA DICH GLOBAL

ondo

Konami vuelve a revolucionar el mundo de los videojuegos con el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos. Calidad gráfica, gran variedad de opoiones y, sobre todo, una jugabilidad a prueba de bombas dan cuerpo a un cóctel explosivo capas de modificar los conceptos clásicos del deporte rey.



a primera versión de INTERNA-TIONAL SUPERSTAR SOCCER para Super Nintendo supuso una auténtica revolución en los simuladores de fútbol. La clave fue unir la espectacularidad de la serie FIFA con la jugabilidad de SENSI-BLE SOCCER, creando uno de los títulos bandera de Konami. Tras diferentes versiones para los 16 bits de Nintendo y Sega, la mencionada saga dio el salto a los 32 bits y ahora se dispone a hacerlo a los 64. El nuevo cartucho es una conversión del aparecido en el mercado japonés bajo el título PERFECT STRIKER, en el que se han sustituido los equipos de la J.Leaque por 36 selecciones nacionales. Simplemente por emplear el título INTER-NATIONAL SUPERSTAR SOCCER se plantea el interrogante de si será capaz o no de mantener la calidad de la que hacen







gala sus antecesores. Muchas veces la conversión de un programa para un soporte con mayor capacidad supone sólo una pequeña mejora del original. En otras ocasiones la nueva entrega lleva implícito un cambio total que hace que lo único en común entre los dos juegos sea el título. En este caso se ha realizado una completa renovación técnica, pero se mantienen las líneas básicas de su antecesor. Entre los aspectos conservados hay















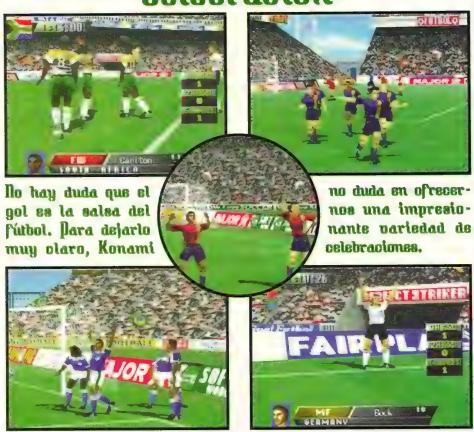






DEPORTIVO

Celebración



que citar las mismas melodías y la perspectiva lateral, aunque es posible utilizar tres ángulos y el mismo número de zooms (lo que permite 9 combinaciones diferentes). También se mantiene el sistema para reflejar el cansancio (mediante esferas de dife-

rentes colores), y los mismos nombres ficticios de los jugadores. Como ocurría en las versiones niponas para Super Nintendo y PlayStation, esta carencia puede subsanarse con el editor. Sin embargo, no se trata de un editor cualquiera ya

que, como novedades, permite establecer las características técnicas de los jugadores y elegir su aspecto físico entre 32 rostros distintos. El último apartado, aunque habitual en los simuladores de baloncesto, sólo se ha utilizado dentro del futbol en

































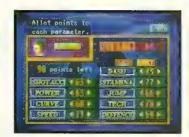




















SENSIBLE SOCCER, limitándose a fijar los colores de piel y pelo. Los polígonos con texturas utilizados para reflejar los jugadores son la mejor demostración de la capacidad técnica de esta consola.

La velocidad de los jugadores está perfectamente adaptada a los desplazamientos de balón, logrando un efecto completamente real. A pesar de que cada uno de los botones supone una acción diferente, es bastante sencillo hacerse con el control de una forma prácticamente intuitiva. La unión de perfección gráfica y sencillo control logran una impresionante jugabilidad, poniendo de manifiesto la capacidad de Konami para explorar las posibilidades del soporte de Nintendo en un corto periodo de tiempo. Los penaltis suponen otra novedad al incorporar dos cursores para controlar tanto la dirección del disparo como el portero, haciendo muy sencillo detener las penas máximas. En las opciones no se realiza una demostración de poderío, aunque las incluidas cubren las necesi-

























dades básicas de los simuladores de fútbol. Así pueden citarse una considerable variedad de posibilidades estratégicas y tácticas, cinco estadios e idéntico numero de niveles de dificultad. En las competiciones tampoco puede reprocharse nada, ya que además de liga y copa aparecen los ya típicos escenarios (remontadas basadas en partidos reales), y un modo práctica. En este último se pueden practicar corners y faltas, pero desaparece la competición de habilidad incluida en los programas de Super Nintendo. Una vez más se pone de manifiesto la capacidad de Konami para aprovechar el potencial de una consola en un corto espacio temporal. La impresión es que este cartucho se adelanta a su tiempo, y que tardará bastante en aparecer otro juego que supere al que actualmente es el mejor simulador de futbol del mercado y, por qué no decirlo, de la historia del entretenimiento audiovisual.

CHIP & CE







H

H

Plataformas + Nintendo

DONKEY KONG LAND 2

4

STARFOX 64. • DINTENDO 64

Filmation • Titus / Rare

MONSTER MAK

0

П

Plataformas + Nintendo

3 LUCKY LUKE

4 KING OF FIGHTERS 95

Beat'em-up + SNK

Conducción + Nintendo





ア・ワスアーマー

 Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.

Z

C



Action RPG + Sega / Climax

DARK SAVIOR

FIGHTERS MEGAMIN

Beatlem-up + Sega

A NIPITHE

no logran desbancar al genial juego de Core de la

supremacia de los 32 bils de **Sega**.

Un buen aluvión de novedades, que sin embargo

Aventura + Sega

TOMB RAIDER

⋖

O



C

















LA EXTENSIÓN DEL MA-PA QUE VEIS AQUÍ OS DARÁ UNA IDEA DEL CA-MINO QUE OS ESPERA. saga Shining is cl sexto juego de rol que aparece para Satum en ruestro país, por lo que los usuarios de la consola de Sega

no pueden te net ninguna queja por la falta de juegos de este género, ya que están bastante bien se vidos. El argumento del juego, al igual que

sucedía con las ouras partes, no tiene nada que ver con los anteriores, y su único punto en común es que sucede todo en el mismo mundo. La saga ha terido incluso variaciones en lo que al tipo de juego se refiere. La primera parte, SHINING IN THE DARKNESS, seguia los cánones clásicos del típico RPG de explo-

nación, los SHINING FORCE eran muy similares a lós RPG de La blero y SHINING WISDOM era un Action adventare en toda regla. Entonces, ¿qué tipo de jurgo es la parte de la que hoy ros

LA SAGA DE RPG CON MÁS CAPÍTULOS DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO VUELVE AL ATAQUE PARA REGOCIJO DE LOS FANATICOS DEL ROL

> de de considerar una continuación de SHINING IN THE DARK-NESS, puesto que el desarrollo del juego el completamente igual a éste, lo que significa que se desarrolla en primera perso ma, y que deberemos recorrer cuevas, mazmorras y laberintoeliminando a los enemigos y so



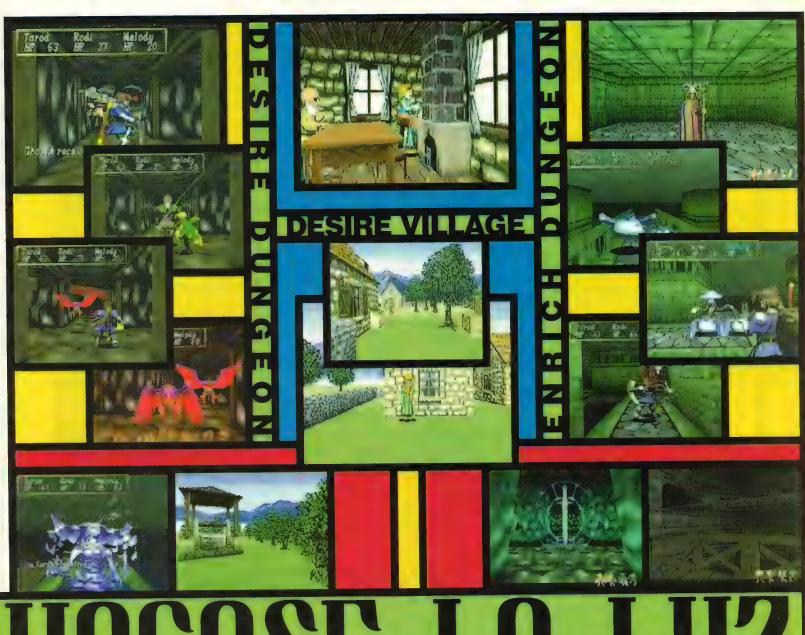




PARA ACABAR CON AL-GUNOS FIEROS ENEMI-GOS, LO MEJOR ES IR BIEN PREPARADO.







HAGASE LA LUZ



EL ASPECTO AMENAZA-DOR DE ALGUNOS ENE-MIGOS DELATA SU ALTA PELIGROSIDAD. lucionando enigmas. A pesar de su similitud con el primer titulo de la saga, las mejoras han sido muchas y muy abundantes. En primer lugar, los graficos son impresionantes, y algunos lugares son autenticamente bellos, siendo posiblemente los más bonitos que hemos visto en un juego de este estilo. El desplazamiento por los escenarios se parece mucho más a los antiguos RPG tipo DUNGEON MASTER que a un DOOM, ya que no giraremos en 360 grados sino de 90 en 90 grados, y de la misma manera avanzaremos a pasos. Esta es la causa de que parezca que el juego va a tirones, pero no es así, ya que este des-



GRACIAS A ESTE MAPA, SERÁ PRACTICAMENTE IMPOSIBLE PERDERNOS EN LAS CAVERNAS.

SHINING THE HOLY ARK









50

aye el

chirrido

do las

zapatillas,

La pelota

polpea

tu mano.

El sudor

corre por

tu frente

y sientes

la presión.

Tu equipo

depende de ti.

Y todo sin salir

de tu habitación.





Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportívos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.



Exclusiva para PlayStation.
Edición limitada con presentación especial. Reservalo ya



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultaria: en el telefono 902 102 102.

PRACTICE

TEAM

TOURNAMENT

TRAINING









EL PRIMER TORNEO KILLER INSTINCT FUE TODO UN EXITO EXCEPTO PARA SU ORGANIZADORA, ULTRATECH, QUE FUE DESTRUIDA, AHORA, LOS LUCHADORES CONVOCADOS EN EL SEGUNDO TORNEO NO TRATAN DE HUNDIR NINGUNA OTRA MALVADA EMPRESA, TAN SOLO ESTAN SEDIENTOS DE SANGRE Y DE VICTORIA...











.J. Combo, el boxeador expulsado del circuito mundial de boxeo por tener los brazos reforzados ciberneticamente, vuelve a inscribirse al torneo junto a todo el elenco de luchadores que hizo las delicias de aficionados a las recreativas gracias al primer proyecto «Ultra 64 .: KILLER INSTINCT. KILLER INS-TINCT GOLD se puede considerar prácticamente una conversión a Nintendo 64 de la recreativa K.I.2, la cual tenía todos sus graficos rediseñados pero seguia conservando el espiritu y la jugabilidad característica de la primera parte. Ademas de los gráficos, uno de los cambios más notables ha sido la sustitución de Riptor, Cinder y Chief Thunder por Tusk, Kim Wu y Maya y la inclusión de nuevos gol-







INSTINITO





BEAT'EM-UP







T.J. COMBO



IAGO



B. ORCHID













GLACIUS



pes especiales y más del doble de tèc-

nicas y combos. Esta vez nuestra

principal tarea no será destruir los

inmensos laboratorios de Ultra-

tech Technologies, creadores

adictiva de K. I. GOLD no radica en acabarnos el juego con

todos los personajes, sino en

conseguir el mayor número

de golpes por combo de ca-

de Fulgore, sino ganar

el torneo y vencer al

mismisimo Gargos,

que sustituye al

grandioso demonio

Eyedol del primer

KILLER INSTINCT.

La principal baza



da luchador, que oscila entre los 70 y los 90 golpes, y suele implicar el hacer unos 10 o 12 movimientos especiales seguidos de un renovado y espectacular ultra combo. Al igual que en el primer KILLER, la técnica de lucha se basa principalmente en el combo (combinaciones de golpes encadenados), aunque esta vez tendremos muchas más posibilidades para hacerlos. Por ejemplo, podremos

acelerar o ralentizar la velocidad de los finishers (ultra combos incluidos), utilizar en medio del combo algún movimiento especial que consumirá cierta cantidad de energía para los Supers, etc. Al contrario de co-

mo ocurria en la recreativa, todos los escenarios del juego estan realizados en 3D, y dependiendo de hacia donde nos movamos o qué hagamos durante el combate, el plano de juego girara como si de un juego de lucha en 3D estilo TEKKEN se tratase, haciendo uso -como nodel omnipresente anti-alia-

SABREWULF





FULGORE





SPINAL





MAYA TUSK













KILLER INSTINCT GOLD

ULTIMATES







AL IGUAL OLIC EN LA
FAMOSA SERE MORT
KOMBATI PODREMOS
ACABAR GON NUEST
GONTRINGANTE CON
MOVIMIENTO ESPECIA
GLE DESTROZARA
ETTERALMENTE
OFRICENDO UN
BONTEO ETEMPLO
DE LO GUE
SIGNIFICA GORE EN
LIN-VIDEOUEGO
ESTA VEZ EL
ZOOM TAMBIEN
GLÍMPI E SEL



sing y logrando así un sorprendente efecto nunca visto en un juego de este tipo. Muy al estilo MORTAL KOMBAT, aparte de vencer al enemigo utilizando el típico ultra combo, el cual en esta versión N64 la cámara se acerca a los personajes, podremos optar también por destrozarlo con ultimates, una bestiada muy parecida a un fatality, de los cuales cada personaje tiene dos. Nada más empezar a jugar, sobre todo si no habéis jugado antes a cualquiera de los dos KI, lo mejor que podéis hacer es entrar en el modo training, en el que un asno que levita os enseñará a hacer desde el golpe especial más simple hasta la mejor manera de combinar utilizando

ULTRA





AL CONTRARIO DE COMO OCURRIA EN LA MAGUINA, EN LA CUAU-EIVAN-TAN-SOLO UNA RAPIDA-SUCESION-DE COLPES, LOS ULTIVAS HANISDO MEIORADOS

HANSBO MEJORADOS
SORPRENDENTEMENTE
NCORPORANDOSE EM
SLIAVE ZOOM NADIA
PIXELADO PARA
MOSTRARNOS COM TODO
DETALE E LA INCREBILE
PALIZA PROENADA AL
GORDE MONTE ARIA









ZOOM









los auto doubles y los super linkers. Una de las diferencias más notables con respecto a la recreativa ha sido la exclusión del FMV sustituyéndolo por unas vistosas secuencias (aunque no tanto como el Full

Motion Video) mezclando sprites con imagenes en 3D para los finales. KI-LLER INSTINCT GOLD os hará jugar en todos los modos de dificultad, ya que dependiendo del nivel, aparecerán en el menú diferentes listas de op-

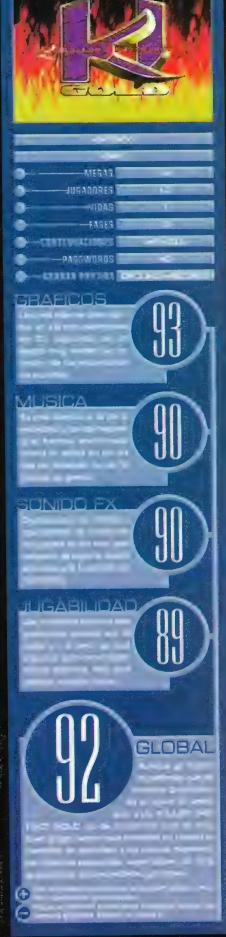
ciones, permitiendoos desde poder hacer combos infinitos (evitando que el oponente caiga al suelo) hasta desactivar el movimiento de cubrirse, haciendo el juego harto dificil. Seguramente la primera vez que juguéis os sorprenderéis de cómo Nintendo ha sabido plasmar perfectamente en 96 megas (la máquina incluía un disco duro) todas las delicias que hicieron de la recreativa una verdadera ma-

> ravilla, sin olvidar por supuesto novedades como los efectos de luz, el zoom en los ultra combos, etc... Esperemos que Nintendo se decida a programar la primera parte de este juego, la cual supuso un radical

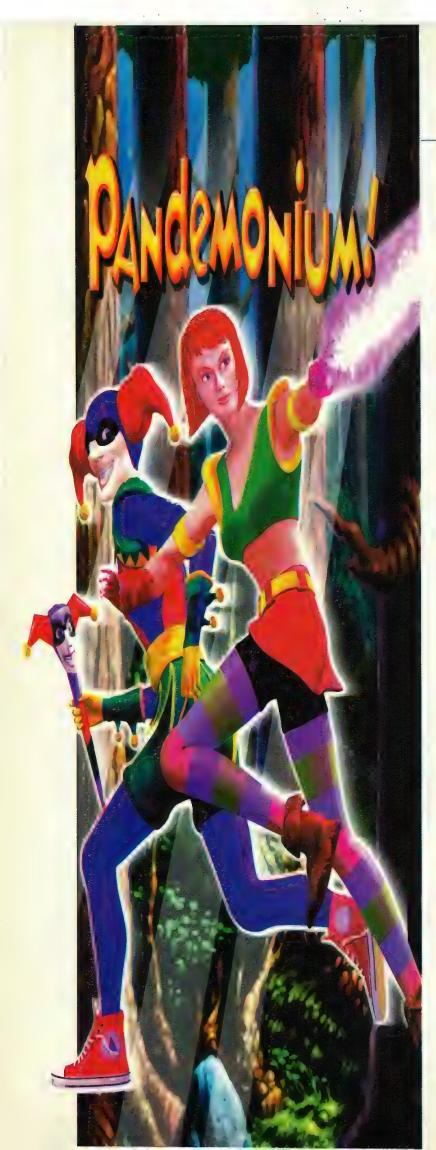
cambio en el concepto de la lucha incluyendo todo tipo de originales novedades como el *ultra combo*, cuyo grito del comentarista recordaremos siempre.



















ace bastante tiempo, en el pasado mes de Octubre exactamente, tuvimos la oportunidad de presenciar en el ECTS londinense las primeras imágenes de un curioso plataformas para PlayStation. Este juego, debido a sus espectaculares gráficos, parecía uno de esos compactos predestinados a que no aparecieran jamás para Saturn, y si lo hacía, a buen seguro que no conservaría todas las cualidades técnicas del original. El tiempo ha pasado, y por fin tenemos aquí la versión para Saturn que isorpresa! es idéntica a la de PlayStation. PANDEMONIUM es uno de esos plataformas que pueden dejar a más de uno boquiabierto por sus deslumbrantes gráficos y fondos tridimensionales. Que nadie piense que estamos ante un juego en 3D al estilo SUPER MARIO 64. Este juego guarda muchas más similitudes con CLOCKWORK KNIGHT, ya













SER UN APRENDIZ DE MAGO TIENE SUS INCONVENIENTES, Y MUCHO MAS CUANDO SE INTENTAN HACER TRUCOS SIN CONOCER SUS EFECTOS. UN HECHICERO QUE NO SABE BIEN LO QUE HACE ES UN PELIGRO TERRIBLE PARA LA SALUD PUBLICA. INCLUSO PUEDE CONVOCAR A UN MONSTRUO QUE LO DEVORE TODO, COMO LES PASO A LOS PROTAGONISTAS DE ESTE PRECIOSISTA PANDEMONIUM.

























que es en definitiva un juego en 2D con gráficos tridimensionales y texture mapping. No debéis desilusionaros por estas afirmaciones, porque un arcade en 2D que utiliza las modernas técnicas gráficas de los 32 bits no hace daño a nadie, sino todo lo contrario, ya que constituye toda una bocanada de aire fresco en este mundo saturado por los benditos juegos tridimensionales. Estamos ante el típico





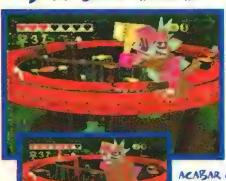








BOSS GOON HONCHO



BOSS WISHING ENGINE



Migos de este Juego ES TAN DIFICIL COMO ASESTNAR AL TAMA-GOTCHI DE DE LUCAR

plataformas divertido y con algunos detalles graciosos y originales. En él, por ejemplo, podréis disfrutar de un par de fases de bonus que no dejan de de ser curiosas, como por ejemplo una carrera o un nivel en el que nuestro personaje ejercerá de bola en un gigantesco pinball.

Aparte de los bonus, en ciertos niveles podremos transformarnos en animales tan curiosos y distantes zoológicamente hablando como ranas, rinocerontes o dragones. Otro dato muy curioso es la manera de acabar con los enemigos de final de fase, ya que todos ellos nos aparecerán en un escenario circular, a modo de plaza de toros, y la manera de exterminarlos será completamente distinta en cada uno de ellos, y requerirá de toda nuestra imaginación y habilidad. En el juego podremos manejar a dos personajes distintos: la aprendiza de maga, que es una experta acróbata, y el bufón, mucho menos ágil que su compañera, pero bastante mejor armado para acabar con todos. De nosotros dependerá decidir cual de ellos es el más adecuado para cada uno de los niveles. Hablando de niveles, os diremos que éste no es precisamente un juego corto, ya que tenemos que superar nada más y nada menos que 18 fases. Todo un reto que seguro nos tendrá un buen rato entretenidos. En cuanto a la parte técnica, se puede resumir en pocas palabras: brillante, efectista y espectacular. Estos son los adjetivos que mejor definen el buen hacer de los programadores al lograr una conversión perfecta de PlayStation con unos efectos gráficos y una suavidad que denotan el esfuerzo realizado por Crystal Dynamics. PANDE-MONIUM es un gran juego que puede dejar un excelente sabor de boca a los usuarios de la 32 bits de Sega que esperaban con impaciencia un buen plataformas que no recurriera a los omnipresentes entornos tridimensionales.

THE PUNISHER

PINBALL BONUS







SI SOMOS LO SUFICIENTEMENTE BUENOS (SI NO LO SOIS PODEIS MIRAR LA SECCION DE R DREAMER) TENDREMOS OPCION A ENTRAR EN LAS FASES DE BONUS DE ESTE JUEGA UNA DE ELLAS ES UN PINBALL, EN EL QUE TOMAREMOS EL PAPEL DE BOLA, Y DEBEREMOS HACER LOS MAYORES PUNTOS POSIBLES. TODO UN RETO PARA VOSOTROS, MOZALBETES TRAVIESOS.





Derganando a casi trescientos kilómetros por hora. Subiendo la temperatura del motor hasta reventario, dejando

SITE APETECE,

a todos tus competidores en la cuneta. Convirtiendote en el dueño y señor de la carretera. Porque el nuevo

CONDÚCELO A

PORSCHE CHALLENGE de Sony PlayStation es como conducir un Porsche en la vida real Siente toda su potencia

240 Km/HORA.

Y su tre apetece conducelo a 240 kilómetros por hora, aquí no tienes limite de velocidad

PORSCHE MANUEL M



6.990 P.V.P.









SONY

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el telefono 902 102 102

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

PlayStation

Exclusivo para PlayStation



and FER Station are indercease of Sony Compiling Environment Inc. Sony Computer Enjertalyment is a statement of Sony Compiling Composition, Separate Projects and Compiling Comp



SEGURO QUE ENTRE
NUESTROS LECTORES HAY
ALGUIEN QUE ANDA
BUSCANDO UN JUEGO DE
COCHES DIFERENTE A CASI

ATLANTIC TRAIL









A USTA DE PA



no hemos podido evitar el grato recuerdo del gran THRASH RALLY, uno de nuestros títulos preferidos de *Neo Geo*. Aquél divertido

ada más ver este SPE-EDSTER de PlayStation,

programa de coches con perspectiva aérea era la conversión de una recreativa cuyo principal atractivo era la jugabilidad, aunque gráficamente también poseía un gran encanto y resultaba realmente vistosa. Para muchos de los que escriben esta revista, THRASH RALLY fue uno de los grandes de los juegos de coches, y su valoración se ha mantenido prácticamente inalterable durante años y años hasta la gran revolución que ha sufrido el género con la llegada de los 32 bits. Pues bien,

COUNTRY VALLEY





















TODO LO QUE NOS HA
OFRECIDO HASTA LA FECHA
PLAYSTATION. SPEEDSTER
PUEDE SER LA ELECCIÓN IDEAL
PARA CAMBIAR DE AIRES.





CWG RACEWAY



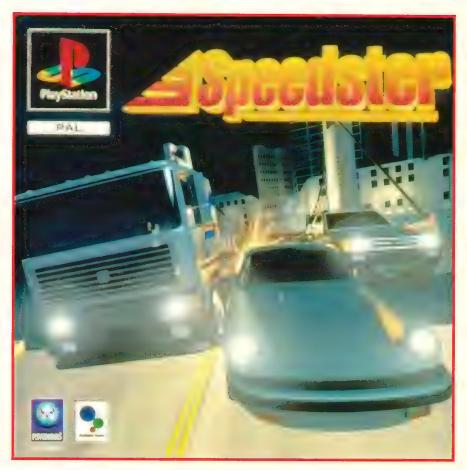




JARO

SPEEDSTER es lo más parecido que recordamos a THRASH RALLY.

SPEEDSTER, de la compañía Psygnosis, es un programa que encaja perfectamente en un conocido esquema de arcade, hoy en día poco utilizado, pero que en otras épocas tuvo bastante relevancia. Las características más significativas se podrían resumir en: perspectiva aérea (aquí podemos variar la distancia o altura desde la cámara al coche), mecánica de juego basada en check-point, clasificación para otros circuitos tras alcanzar la victoria en la carrera y créditos de juego limitados. En el diseño gráfico, SPEEDSTER nos ofrece, en cada uno de los ocho circuitos, un alucinante mundo en 3D perfectamente construido y con una cantidad de detalles única en este tipo de pro-

















DONWTOWN









GOLDEN SANDS







gramas. Una opción digna de agradecer en este apartado es la posibilidad de elegir entre varios modos de visión, entre los que destacan uno de alta resolución y otro en wide screen. Los vehículos, sin alcanzar la belleza y espectacularidad de otros títulos, se mueven y reaccionan con absoluto realismo y

cuentan cada uno con un comportamiento diferente en carretera (aunque no se especifiquen a la hora de elegirlos). Esta circunstancia y una mecánica de juego muy exigente, que castiga enérgicamente los errores, hace que SPEEDSTER ofrezca muchas posibilidades de diversión. Para llegar primero deberemos realizar lo que se llama una carrera perfecta y sin ningún fallo de peso, ya que los coches rivales son los pilotos más tramposos y molestos que podemos recordar en un juego de este tipo. Gracias a esa suma mala fe de los rivales, a la reducción progresiva del tiempo y a un modo para dos jugadores simultáneos

CERCANA





MEDIA

LAS PERSPECTIVAS

BÁSICAS DE JUEGO SON

ESTAS. LO ÚNICO QUE

PODRÉIS L'ARIAR ES EL

ANGULO DE UNIÓN (EN

ESTE CASO COINCIDE

CON LA ALTURA), TODAS

SON MUY CLARAS.





DOS JUGADORES







LA OPCIÓN QUE MÁS ADEPTOS ENCONTRARÁ. DIVERTIDA, CON LA MISMA VELOCIDAD Y CALIDAD GRÁFICA, ESTA MODALIDAD OS ASEGURA UNA LARGA Y EMOCIONANTE VIDA EN SPEEDSTER. VUESTROS PIQUES SERAN ANTOLÓGICOS.













PACIFIC DREAM













YUKON PASS







TRASH RALLY (NEO GEO)



realmente divertido, SPEEDSTER pasa con creces el notable el apartado de jugabilidad. No es trepidante pero su excelente nivel de dificultad (sólo el nivel fácil no plantea serios problemas) os mantendrá pegados a la pantalla durante bastante tiempo. En resumen,



SPEEDSTER ha sido una grata sorpresa con un diseño muy cuidado y una mecánica de juego que acabará por atraparte. No es el no va más... pero sí un juego bien pensado, original y para disfrutar durante bastante tiempo.

DE LUCAR













AVENTURA GRAFICA



Miette se encuentra
en la parte baja de la
ciudad. Tiene que sustraer las joyas de casa del prestamista
avaricioso, pero un
cíclope guarda la entrada. Sólo el ingenio
de esta espabilada
huérfana conseguirá
sacarnos de este
embrollo y conducirnos hasta
un desenlace
inesperado.

ras descender por la larga escalinata, Miette se encamina hacia la fábrica. Allí uno de los conductores está arreglando su camión. Junto a él hay unas tenazas que permiten a la niña arrancar una campana de la pared. Con tan preciado objeto en sus

bolsillos va decidida a atormentar al cíclope con el estridente sonido de la campanilla. Al colocarse junto a las escaleras, el cíclope se tapó los oídos y cayó al agua dejando la entrada libre. Dentro de la casa, sobre una mesa, había una pequeña caja fuerte. Al situarla junto a una más grande sobre una balanza, la segunda caja fuerte se abrió, y Miette se hizo con las joyas del prestamista. Huyendo de la casa del prestamista, unos cíclopes la atrapan lanzándola al agua inconsciente.

Miette ha perdido todas sus pertenencias, menos mal que aún conserva la vida. Un misterioso buzo le ha salvado de perecer ahogada y le ha llevado a su cueva. Mientras el hombre duerme, la niña atranca con maderas dos palancas que hay en el fondo de la cueva. La estancia comienza a temblar y el viejo se despierta. Miette coge la llave de la puerta en una estantería junto a la cama, mira por el periscopio y abandona el lugar. Ahora está en una parte desconocida de la ciudad. Junto a una maquinaria recoge un mechero y continúa andando hasta llegar al patio de Lune. Sube por unas cajas para alcanzar el muro. En la esquina derecha del patio, cerca de la pared, hay una vela tirada en el suelo. Se dirige hacia la caja que está colgada de una cuerda. Con







FELIZ.







la vela quema la cuerda y la caja cae. Lune sale de la taberna a ver que ha pasado, y da comienzo el último capítulo de la aventura.

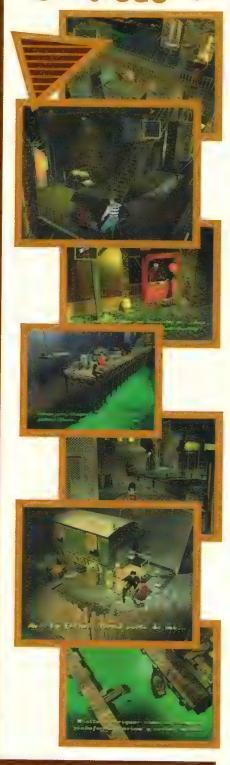
Miette encuentra a One, borracho como una cuba porque cree que su buena amiga ha muerto ahogada. Cuando la ve no puede ocultar su alegría, pero continúa preocupado por el destino de su hermano. La niña tiene la respuesta: los niños desaparecidos de la ciudad permanecen secuestrados en una plataforma petrolífera en medio del mar. Ya es hora de ponerse manos a la obra y comenzar la búsqueda de ese sitio. El fortachón se queda en la taberna mientras Miette escapa por la otra puerta y aparece en el puerto de la ciudad. Junto a unas escalerillas metálicas hay un marinero que pinta su



barca. Miette le pregunta cómo llegar a la plataforma, y éste le dice que sólo el pescador que hay en el otro muelle puede ayudarla. Antes de ir a verle, la niña sube por las escaleras y localiza una lata vacía en el alféizar de una ventana, y un pulverizador entre la basura que hay cerca de un tenderete donde un chino hace tatuajes. Con estos objetos en su poder, Miette desciende otra vez y se dirige hacia la otra parte del puerto. En el muelle del fondo localiza al pescador, habla con él y le entrega la lata vacía. A cambio, el anciano le cuenta como conseguir un mapa donde aparece la plataforma. Abandona al pescador y, no muy lejos del muelle

encuentra la carreta de Marcello, el domador de pulgas. Tira el bote de las pulgas con el palo que había encontrado junto al bote de One, y al poner en marcha la caja de música, Marcello muere víctima de sus propias criaturas. Con el pulverizador rocía al feriante y le coge una brújula que guardaba en el bolsillo. Con el mapa y la brújula, Miette regresa para entregárselos a One. Ahora, Miette y One pueden navegar en el bote y se dirigen sin dilación a la siniestra plataforma para rescatar a los niños perdidos.

CAPITULO 4





R. DREAMER

CONCURSO



Jonah Grand Grand

Codemasters y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Aquellos que respondan a la sencilla pregunta que hacemos a continuación, podrán obtener uno de los 10 magníficos lotes que sorteamos. No olvides rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Junio a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ODONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO JONAH LOMU».

PREGUNTA

¿A qué equipo de la liga neozelandesa de rugby pertenece este chicarrón llamado Jonah Lomu?

10 LOTES

Una bolsa con el juego JONAH LOMU, un llavero, un protector bucal, pinturas de guerra, betún, tiritas (por si las moscas) y dos balones de rugby.

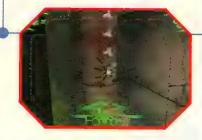


NOMBRE	APELLIDOS
DOMICILIO	POBLACIÓN
PROVINCIA	CP TELF



RESPUESTA

Codemasters 4









artiendo de una premisa verdaderamente original (un científico queda atrapado en el cuerpo de una de sus creaciones, una araña cibernética), SPIDER retoma la misma mécanica de PANDEMO-NIUM, otra de las recientes producciones de BMG, para ofrecernos 32 fases de pura plataforma en las que se suceden los enfrentamientos con escorpiones, avispas, ratas y demás habitantes del submundo. Una fauna digna del cajón de los calzoncillos de The Punisher, ante la cual la araña protagonista deberá poner a prueba sus habili-



SUSTITUYENDO EL BUFON PSICOTICO POR UNA ARAÑA, **BMG** NOS PRESENTA UN NUEDO ARCADE DE PLATAFORMAS EN LA LINEA DE PANDEMONIUM, EN EL QUE PODREMOS COMPROBAR EN NUESTRAS PROPIAS CARNES LO DURO QUE ES SER UNA ARAÑA DE PRO.











dades arácnidas, como descolgarse por hilos de seda, y otras más peculiares, como usar lanzallamas, misiles o gases tóxicos. De una calidad indiscutible a nivel técnico (sólo hay que echarle un ojo a la excelente animación de la araña protagonista), el único punto negro de SPI-DER reside en que sus primeras fases no reflejan ni mucho menos la calidad que atesora el resto del juego. Como sucede en otros muchos títulos, es preciso ahondar un poco más en el intrincado mundo de SPIDER para apreciar en su justa medida todo lo que el juego nos ofrece: siete fases ocultas (a añadir a las 25 ya existentes), los impre-

ARACIOFOBIA





PLATAFORMAS

CD BONUS AREAS







CADA FASE DE **SPIDER** CONTIENE EN SU INTERIOR DE UNA A DOS AREAS DE BONUS. PARA ACCEDER A ELLAS ES PRECISO REUNIR LOS TROZOS DE CD-ROM DISPERSOS EN LO MAS OCULTO DE CADA NIVEL.













sionantes enemigos finales, las diferentes rutas que componen cada una de sus fases, etc... En el aspecto negativo es preciso reseñar su enorme complejidad, no por la dificultad de esquivar a los insectos enemigos, sino por la insignificante cantidad de energía de la araña. Con sólo dos toques te vas al otro barrio. A buen seguro SPIDER no va revolucionar el mundo de los arcades de plataformas para PSX, pero sí que va a alegrar la existencia de aquellos que buscan un juego largo, adictivo y lleno de secretos. Y encima llegará a nuestros país con los textos y las voces en castellano.





EN VISTA DE QUE SU DUEÑO NO LO UTILIZABA DEMASIADO, EL CEREBRO DE **THE SCOPE** HA PREFERIDO DARSE UN GARBEO.











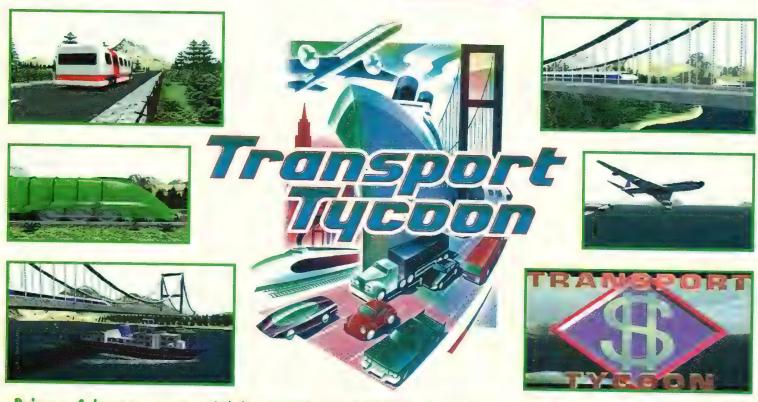


Por Rerro, Lance

I mundo de la estrategia no bélica (financiera, podríamos decir en este caso) cuenta con dos nombres ilustres entre sus más destacados componentes. Uno de ellos es el inolvidable SIM CITY 2000 (sin desmerecer a la primera parte de éste) y el otro es, posiblemente, este TRANSPORT TYCOON de Accolade. Cuenta con todos los ingredientes que un juego de estas características debe tener, desde una magnífica realización gráfica, en la que ahora se profundizará, hasta el interface de usuario,

tan visual y cómoda como pocas veces antes se había visto en PlayStation. En el mentado apartado gráfico, destacar la inclusión de un nuevo punto de vista además del modo isométrico, una vista en 3D que, además de permitir la apreciación del más mínimo detalle, ofrecerá las mismas posibilidades que la vista normal, permitiendo la entrada de acciones como si del modo isométrico se tratase. El desplazamiento por las distintas ventanas y menús del juego se realiza a través del pad o, si disponéis de él, a través del ratón, sistema este último mucho más cómodo para este tipo de jue-





Primero fuimos magnates del ferrocarril con A-TRAIN, después reputados alcaldes de importantes ciudades en SIM CITY 2000 y ahora, con este TRANSPORT TYCOON, nos convertiremos en los amos del mundo de los transportes. Todo ello lo lograremos, además, en un perfecto castellano.



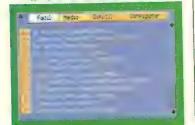






ESTRATEGIA

DIFICULTAD



En esta opción se puede adaptar la dificultad al milimetro.

TUTORIAL



Una pequeña clase práctica antes de empezar no vendrá mal.

GRAFICOS



Con ellos se tendrá puntual información de lo que acontece.



gos. El movimiento del puntero del ratón es, además, bastante fluido, con lo que se evitan ciertas incomodidades que juegos como SIM CITY 2000 o BROKEN SWORD no pudieron superar. Las músicas, por último, son geniales, pudiendo elegir desde Jazz a Rock, todo ello desde el «reproductor de CD» incorporado. Finalmente, una pequeña apreciación: TRANS-PORT TYCOON siempre nos ha parecido un juego con muchas menos posibilidades que SIM CITY 2000, desde la primera versión para PC hasta esta para PlayStation.

I. C. MAYERICK





VISTA 3D

En este modo gráfico, además de trabajar de la misma forma que en la representación isométrica, se puede apreciar con todo detalle cuialquier tipo de construcción o paraje.





















La moda de los clones, con la ovejita Dolly cardando la lana y llevándose la fama, puede llevarnos algunas veces a confundir el simple parecido entre dos juegos con segundas partes o el trabajo de los mismos creadores.





A GOLPES C





BEAT'EM-UP

unque la comparación no sea del todo apropiada, como ahora veréis, muy pocos podrán evitar buscar semejanzas entre este título y aquella aventura de Electronic Arts llamada TIME COMMANDO. Gran culpa de ello está en sus muchas similitudes gráficas (que nos hicieron pensar incluso que se trataba de dos juegos creados por los mismos programadores) y en la línea argumental, apoyada en un personaje inmerso en una especie de secuestro espacio-temporal. En realidad hay todo un mundo de diferencias entre ambos títulos. PERFECT WEAPON es un juego de lucha salpicado con algunos elementos de aventura pero que, prácticamente, se ciñe al esquema de buscar a los enemigos a lo largo de unos escenarios gigantescos. Mención aparte merece la última fase, cuyos decorados parecen sacados de un cómic y que sólo por este aspecto merecería la pena hacerse con el CD. Gráficamente PERFECT WEAPON es muy superior a TIME COMMANDO, al que aventaja en preciosismo,

calidad en la animación, variedad escénica, diversidad de juegos de cámaras y espectacularidad. En este apartado sólo encontramos un pequeño defecto al trabajo de los programadores de Graymatter, y es que el movimiento del personaje es algo lento en los desplazamientos (incluso cuando corre) y en los giros, algo imprescidible en un juego en el que puedes ser rodeado y atacado por cinco enemigos a la vez. Los otros movimientos, los especiales o de ataque, sí son mucho más veloces y sobre todo variados, ya que cuenta con casi una cen-











tena de movimientos basados en diferentes artes marciales. **PERFECT WEAPON** es una buena oportunidad para revivir, de una manera relajada y con una mayor varidad de golpes, experiencias del tipo DOUBLE DRAGON o STREETS OF RAGE de las casi difuntas 16 bits.

Cinco mundos de proporciones mastodónticas, enemigos de todos los pelajes dotados con el nuevo sistema de inteligencia que controla los patrones de ataque en grupo, casi una centena de movimientos especiales basados en varias artes marciales y unas cuantas misiones más o menos sencillas a cumplir son el principal argumento para acercarse y disfrutar con este recomendable espectáculo visual conocido con el nombre de **PERFECT WEAPON**.

DE LUCAR





ON EL DESTINO



SATURN-PI-INSTATION





BEAT'EM-UP







Los componentes de Gray
Matter han recreado el film de
THE CROW: CITY OF ANGELS. Para ello, han elegido la
mecánica de un beat'em-up, pero, eso sí, en un preciosista y
barroco entorno 3D muy acorde
con los decorados que se podían
contemplar en la película.

HE CROW es un claro ejemplo de ese tipo de juegos en las que la comparía programadora ha derrochado us energias en el desarrollo do un aspecto gráfico alucinante, para quedarse a median el apartado más importante, la jugabilidad si los secons de Gray Matter querían

hacer un beat ets up en 3D al estilo DIE HARD ARCADI de Saturi (una marevilla), ¿pot que ve han empeñado

en utilizar la misma sécrica de control que en ALONE IN THE DARK para el protagonnta? En una aventura puede parar, pero en THE CROW le resta dinamismo a las peleas. que hubieran ganado enteros con un control más intuitivo tipo STREET FIGHTER o cual quier otro juego de lucha. Menos mal que los objetos que se pueden utilizar como arma (metralletas, barriles, cóctel molotos, etc...) dan un toque más animado a los combates Para requir el transcurso de las aventuras de Ashe, le fiam dispuesto diferentes cámaras que, por desgracia, en algunas ocasiones nos muestran úngulos desde los cuales es casi im posible determinar la posición de los pervinajes in pantalli. Lito complica bastante mantener al protagonista fuera del alcanco de los esbirros de Judah (el malo de la película). A pesar de todo, el juego puede representar una opción apetecible para todos aquellos que se encuentren a la espera de titulos más apetitosos para los 32 bits. En nvimen, virtuosismo gráfico a cambio de jugabilidad (Es eso un burn trato?

P. DREAMER

tenía UN PRECIO











Los buenos origenes de los padres. no garantizan la nobleza de los nijos. A los muchos ejemplos que nos ha dado la historia y este mundo, habrá que añadir desde ahora este HEXEH de ID Software.

e las muchas variantes vistas hasta la fecha sobre el esquema del DOOM, el juego más emblemático e imitado de este género, HEXEN, sobre todo en la versión de *PlayStation*, no es una de las más afortunadas. Por

empezar por algún lado, el diseño gráfico carece de la brillantez, la plasticidad, el colorido, los efectos de luz

y, sobre todo, el encanto y personalidad que suelen tener los enemigos de estos programas. Los monstruos de **HEXEN**, aun-

que variados, son, en muchos casos, masas de *pi-xels* con un aspecto tristón y una animación de lo más

elemental. En *Saturn* hay que decir que los escenarios y los personajes están bastante más conseguidos, y algunas de sus

opciones en el tema de brillo de pantalla le dan otro aspecto al conjunto. Si sólo fuera esto la cosa tendría un pase, pero es que a este tosco panorama, hay que añadir que técnicamente es el peor que hemos visto hasta la fecha. En la versión de *PlayStation* la brusquedad en los giros, lentitud en los movimien-

tos y la sensación de andar siempre a trompicones (en *Saturn* no tanto), harán de esta aventura nuestro

pequeño paseo por el infierno. La idea, la estructura de las fases y el desarrollo de la aventura, sí son dignos de **ID Softwa-**

> re, y cuentan con elementos que pueden despertar el interés del conocedor de este tipo de programas. La

posibilidad de elegir entre tres personajes distintos (algo que hasta ahora sólo se había visto en ALIEN VS PREDATOR), con



PERSONAWES







HEXEN se puede jugar bajo la piel de tres personajes diferentes. Cada uno tiene sus propias características, lo que supone también tres formas distintas de vivir esta aventura. El mejor para empezar a jugar es el mago.



SATURN-PERYSTATION





SHOOT 'EM-UP



Los
programadores de
ID Software han
debido creer que
Io horrible
produce miedo.
Si no, no le
encontramos una
explicación lógica
a estos fetos.







diferentes características y poderes, es una opción realmente interesante. También resulta atrayente lo de las pócimas y los poderes mágicos, nada habituales en estos juegos. Lástima que el resto no acompañe... HEXEN es un pequeño fiasco (grande en *PSX*) de ID Software que confirma la trayectoría descendente observada tras el FINAL DOOM. Esperemos que la versión de *N64* nos quite el mal sabor de boca.





























es que, después de haber visto cosas como C R A S H BANDICO-OT o, incluso, PANDEMO-NIUM, nos parece increíble que un equipo de programación se pueda esmerar tan poco en la realización gráfica de un juego. Estamos de

acuerdo en que el mundo 3D de BUBSY se mueve a la perfección, pero esto no tiene ningún mérito si tenemos en cuenta que la mayor parte de los polígonos son planos sin textura alguna, y además sólo unos pocos cuentan con sombreado *Gouraud*. Todo esto desemboca en la generación de unos escenarios ciertamente coloristas que,





PLATAFORMAS 3D

Cuando el género de las plataformas ha evolucionado ya hasta cotas insospechadas, Accolade se desmarca del resto y nos presenta un juego que ha sido capaz de retroceder en el tiempo.





Seleccionar Nivel



9 por Libre



por contra, muestran un aspecto digno de los juegos de principios de década, época en la que el *Commodore Amiga* y los *compatibles PC* hacían sus primeros pinitos en la creación de juegos en 3D. Esta importante carencia gráfica se agudiza cuando ante nosotros se presentan los *final bosses*, cuyas animaciones son tan poco variadas como escasamente

originales. El resto del juego, en realidad, sigue fiel a las pautas que el género marca, con innumerables animaciones para el propio BUBSY y unos mapeados que, aunque escasamente bellos, resultan ser bastante extensos. La música merece un comentario aparte, ya que es una buena muestra de lo estridente y extravagante que una banda sonora pue-

de llegar a ser. Por lo menos son muchos los temas incluidos, lo que le dota de una cierta variedad en este sentido. En fin, BUBSY 3D habría sido un estupendo juego si hubiese aparecido simultáneamente al lanzamiento de *PlayStation*, pero hoy, mucho nos tememos, no da la talla siquiera de lejos.

J. C. MAYERICK









BEPORTIVO

La primera carambola

















uando ha transcurrido más de un año desde la llegada de *PlayStation* a **España**, siguen apareciendo géneros hasta ahora inéditos. Si hace poco hacíamos referencia a los bolos y al rugby, en esta ocasión nos ocupamos del primer simulador de billar para los 32 *bits*. En cuanto al sistema de juego, **VIRTUAL POOL** sigue las líneas tradicionales, destacando únicamente la posibilidad de utilizar el ratón para determinar la potencia de los golpes. Lógicamente, la principal diferencia respecto a sus an-

tecesores para los 16 bits, es el apartado visual, en el que presenta la posibilidad de rotar la cámara libremente. Sin embargo, el apartado que más llama la atención es el musical. La calidad de las ocho melodías incluidas consigue trasladarnos sin ningún esfuerzo a la mesa de billar de cualquier pub de moda. Como complemento, incorpora diferentes vídeos en los que se refleja desde la historia del billar hasta la explicación técnica de todo tipo de jugadas. Ideal para amantes de juegos tranquilos.

CHIP & CE



DEPORTIVO





Electronic Arts aumenta su catálogo de disciplinas deportivas con el primer simulador de bolos para PlayStation. El sentido del humor y la calidad gráfica abundan en un juego en el que se aprecian buena intención y ganas de agradar.

enudo embolado

omo es habitual en todos los soportes, cuando una consola tiene cubiertos los deportes clásicos, empiezan a llegar al mercado otras disciplinas minoritarias. PlayS-

tation no es una excepción, siendo TEN PIN ALLEY el primer simulador de bolos para los 32 bits. Además, supone un paso

más de Electronic Arts por convertirse en el líder indiscutible dentro del género deportivo. Para ello han contado con ASC Games y Adrenalin Entertainment, dos compañías con un escaso curriculum

en este tipo de juegos. El resultado es un simulador en el que llama la atención la calidad de sus gráficos poligonales, y la perfec-



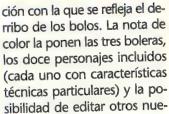












vos. Por su parte, el humor se refleja en las celebraciones de los strikes, los gestos de decepción y las caídas y tropezones al ejecutar un lanza-

miento de forma defectuosa. El sistema de control es parecido al incluido en los simuladores de golf, incluyendo también un vídeo sobre el Museo Nacional de Bolos de St. Louis. Ante tan lograda

muestra técnica, el único pero que puede ponerse a este título es el limitado atractivo de este deporte.

CHIP & CE













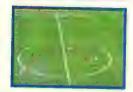


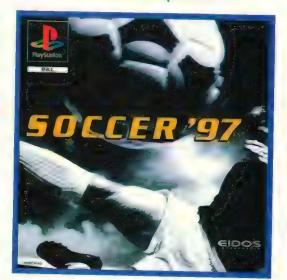
DEPORTIVO

Cuando no ha transcurrido un año desde la aparición de OLYMPIC SOCCER, llega a los 32 bits una nueva versión cuya única novedad es la sustitución de las selecciones olímpicas por clubs británicos. Lógicamente el refrito tiene pocos alicientes en el mercado español.









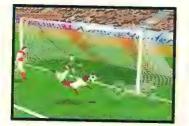








SIN



alicientes

.S. Gold, una de las habituales en los eventos deportivos, aprovechó el tirón de las Olimpiadas de Atlanta para lanzar al mercado un simulador futbolístico titulado OLYMPIC SOCCER. El compacto, creado para Saturn y PlayStation, tenía como principal característica la sencillez gráfica, intentando potenciar la jugabilidad. La fusión de U.S. Gold con Domark y Core para formar Eidos no ha sido obstáculo para sacar una nueva versión de OLYMPIC SOCCER con el nombre de SOCCER'97.



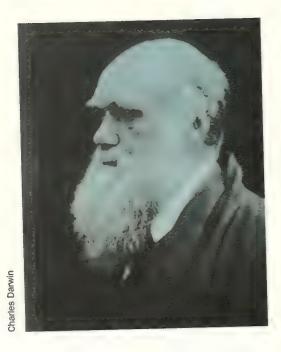
Este simulador es una exacta reproducción de su antecesor, en el que la única incorporación destacable se produce en los equipos incluidos. Así, se han sustituido las selecciones

olímpicas por 33 clubs de la liga inglesa, entre los que aparecen algunos que militan en la segunda división. También hay que citar que, en esta ocasión, los jugadores son reales, aunque su presencia no sea un gran aliciente para los usuarios españoles. Gráficamente tampoco hay que reseñar novedades significativas, manteniendo la sobriedad poligonal, la casi total ausencia de texturas, la misma intro, y la presencia de cámaras similares. Lógicamente el obietivo de este lanzamiento es el mercado británico.

CHIP & CE



La verdad de la ciencia sólo tiene una cara



Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo CONOCER apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. CONOCER aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en CONOCER.

NUMERO DE JUNIO iya a la venta!

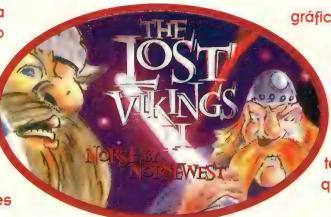




SUPER WINTENAM a fond

PLATAFORMAS

La versión para
Super Nintendo
del clásico
plataformas
de Interplay
llega con la
mejor de las
intenciones,
aunque no con
las innovaciones



gráficas que cabía
esperar. Es
posible que,
en cierto
modo, este
juego no
haya sido
todo lo bueno
que habíamos
imaginado.

¿ DONDE CUERNOS ESTOY?









FINAL BOSS



a única diferencia que encontraremos entre esta versión para Super Nintendo y la misma para los 32 bits radica en la ambientación gráfica. Mientras en la adaptación para las consolas de Sony y Sega se utilizó el modelado 3D en todos y cada uno de los elementos de

pantalla, en esta versión para los 16 bits de **Nintendo** se ha optado por volver al método tradicional. Las *intros*, por supuesto, han desaparecido, dejando paso a una secuencia animada de escasa calidad. La música, estridente donde las haya, nos acompañará durante los 31 niveles de que consta el juego, exactamente los mismos que conformaban las versiones para 32 bits. Un juego que, en definitiva, aportará muy poco.

J. C. MAYERICK





CONDUCCION

APROVECHANDO EL EXITO DE WAVE RACE EN SU CONSOLA DE 64 BITS, NINTENDO LE HA LAVADO LA CARA A UN TITULO QUE FUE PROGRAMADO EN 1992 Y QUE, FINALMENTE, HA APARECIDO ESTE AÑO BAJO TAN INTERESANTE TITULO.





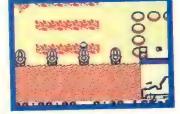
or lo menos, todo hay que decirlo, el cartucho da la talla. WAVE RACE es un divertido juego de conducción con el que, a pesar del brusco scroll, se pueden pasar muy buenos ratos. La perspectiva cenital utilizada no ha permitido demasiados alardes gráficos, provocando que en algunas ocasiones resulte difícil distinguir el camino a sequir. En total son ocho los circuitos que se ponen a nuestra disposición, así como varias cilindradas, todo ello para que el juego, dentro de lo cabe,

resulte lo más divertido y variado posible.

J. C. MAYERICK

CIRCUITO 1





CIRCUITO 2

CIRCUITO 4





SLALOM



PODIUM

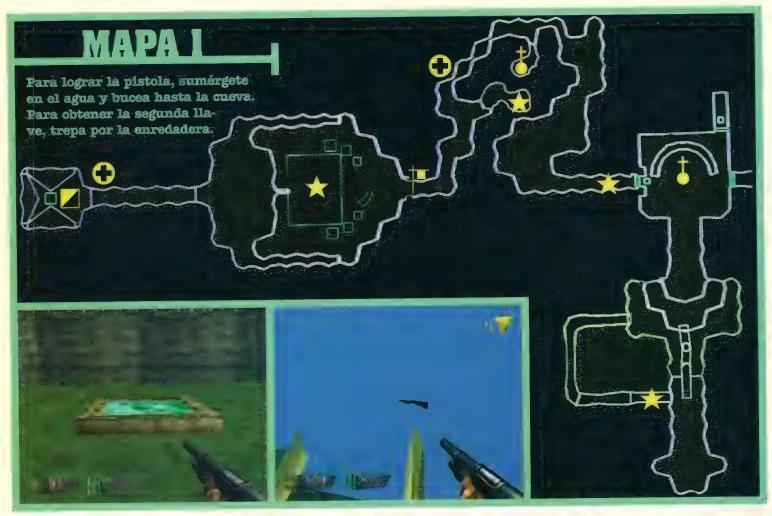
















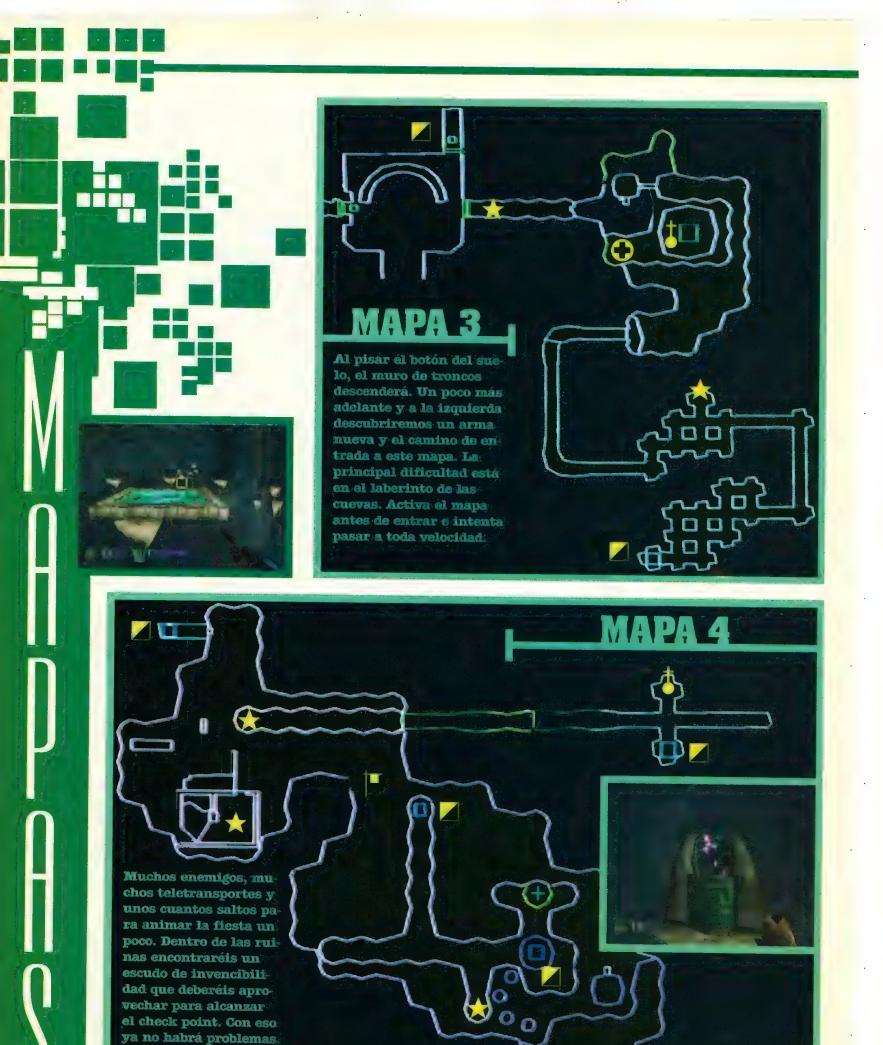




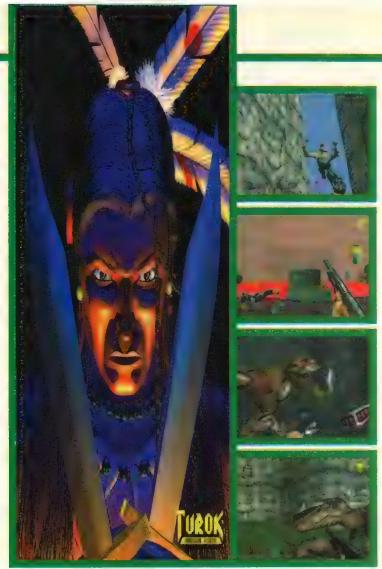
















Antes de meternos de lleno en el ámbito de la programación, hemos querido contaros algunas cosas más sobre el Kit de desarrollo, hablando del programa SIOCONS.EXE, una imprescindible utilidad que nos servirá para comunicar PlayStation con el PC. Comenzamos además el prometido curso de C que el mes pasado



avanzábamos, mostrando los distintos sistemas de numeración que serán útiles en la programación. Por último, damos un breve

repaso al interior de **PlayStation**, explicando cada uno de los elementos que la componen. Nos gustaría tener más páginas a nuestra disposición, pero no tenemos más remedio que emplazaros al próximo mes para enseñaros algunas cosillas más sobre el intrigante mundo de la programación.



THE PROPERTY.

Uno de los defectos del Kit de desarrollo Net Yaroze radica en lo artesanal del entorno, pero por suerte, Sony está crean do interesantes aplicaciones que, bajo el entorno Windows, harán que nuestro trabajo sea mucho más sencillo. La estructuración del frame buffer, por ejemplo, es una de las tareas más laboriosas y liosas de cuantas se pueden acometer. Para hacer un poco más sencilla esta tarea, Sony ha creado esta herramienta, que nos permite organizar toda la información del frame buffer de una forma estructurada, des de los sprites, hasta las texturas, pasando por los CLUT (Color Look Up Tables), etc.





RIDTOOL DXE

Por suerte, aplicar las texturas a nuestros modelos ya no será tan complicado. Ahora, gracias a esta utilidad diseñada por la gente de Sony, sólo tenemos que cargar la textura (en formato TIM) y pinchar en el polígono sobre el que queremos aplicarlo. Así de sencillo. Para obtener una idea más cercana a lo que deseamos, se puede seleccionar una fuente de luz por defecto y un fondo a la pantalla. Si estás interesado en conseguir RSDTOOLEXE o TIMTOOLEXE, tan sólo tienes que acercarte a Links & Utilities y bajarte la última versión que Sony haya programado.





PROGRAMAR con net yaroze

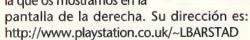


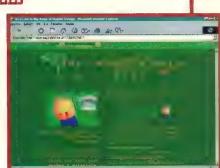
La página WEB está que arde, y el trabajo se nos amontona. Cuando comenzó la aventura con **Net Yaroze** el mes pasado, no se nos pasó por la cabeza que el invento fuese a funcionar así, pero el caso es que nos ha desbordado. Aún así, hemos seleccionado aquello que nos ha parecido más interesante.

centrándonos especialmente en los grupos de noticias, una interesante característica de **Internet** que estábamos impacientes por contaros. Desde aquí, además, queremos dar la más sincera bienvenida a **Net Varoze America**.



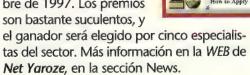
tá funcionando a la perfección. A día 14 de Mayo de 1997, son ya más de cuarenta las páginas WEB de los miembros del SDK, lo que augura un excelente futuro al sistema de desarrollo. Entre ellos hay pequeñas joyas como la que os mostramos en la





CONCURSO NET YAROZE

La revista japonesa de videojuegos DENGEKI-OH ha organizado un concurso mundial de programación de videojuegos. Para participar tan sólo se debe presentar el trabajo (programado con *Net Yaroze*) antes del 30 de Septiembre de 1997. Los premios son bastante suculentos, y





Si eres miembro
de Nel Yaroze y lodavia no
has hecho uso
de los grupos de
nolicias, es el
momenio de hacerlo. En ellos
encontrarás loda
la ayuda posible.

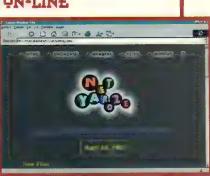
LOI GRUPOJ DE NOTICIAJ

Los que estén más familiarizados con la red Internet sabrán ya de la utilidad de estos grupos. En ellos son los propios usuarios los que se ayudan a resolver las distintas dudas, con lo que se acrecenta aún más ese aire de compañerismo que la gente de Sony quiere imponer en la Web. Existe un grupo de noticias (news.playstation.co.uk) oficial de la compañía, aunque desde el lanzamiento del SDK han sido varios los nuevos grupos formados en torno a la programación con Net Yaroze. Su funcionamiento es muy sencillo, ya que tan sólo tenemos que especificar como nuevo servidor de noticias la dirección arriba indicada. Una vez hecho esto se puede optar por una de estas tres posibilidades: una, investigar cada uno de los mensajes disponibles en el servidor en busca de un tema que nos interese; dos, enviar alguna duda con la esperanza de que alguien nos responda en los siguientes días; y tres, ayudar a otro usuario resolviendo la dificultad o duda que haya planteado. Como se puede ver, los grupos de noticias serán la mejor ayuda que se pueda disponer.

■ AMERICA YA EJTA ON-LINE

El triángulo ya se ha cerrado. Primero fue Japón, después Europa y ahora, por fin, Estados Unidos. Net Yaroze América es ya una realidad a la que se puede acceder desde Utilities & Links. Pasearse por ella puede ser interminable, ya que desde el 14 de Abril en que se puso en

marcha, son ya muchas las decenas de usuarios que han introducido su página personal en la WEB. Además, hay que reconocerlo, es una página muy, muy completa.



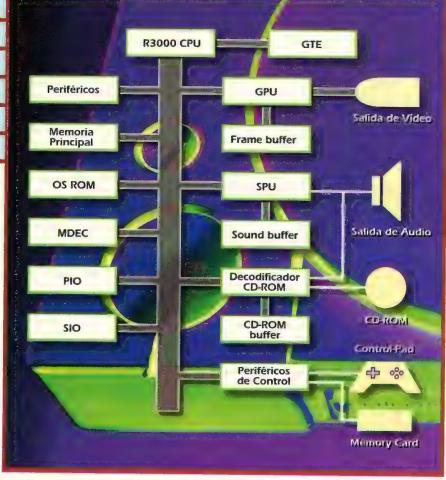


PROGRAMAR con net yaroze

EL INTERIOR DE LA PLAYSTATION

El inlerior de **PlayStation** encierra gratas sorpresas para los futuros programadores. Todo está pensado para ahorrar trabajo al diseñador. Como se verá en futuras entregas, la funcionalidad de algunos de los componentes de la consola pueden llegar sobrepasar de lleno lo que de ellos podíamos esperar. Todo, en fin, parece más sencillo.

ste esquema muestra, de una forma bastante sencilla, la organización interna de una PlayStation. En lo alto del gráfico se encuentra la CPU, un procesador RISC (Reduced Instruction Set Code) de 32 bits a 33Mhz basado en el R3000. Este procesador cuenta con 32 registros y una I Caché de 4 Kbytes integrada en el mismo chip. A su lado se encuentra el GTE (Geometry Transfer Engine) que se encarga de realizar las operaciones aritméticas con matrices y vectores, y cuyos resultados pueden ser utilizados posteriormente, y sin ninguna modificación, por la GPU. Esta última (Graphics Processing Unit) realiza el trabajo fuerte en cuanto a gráficos. Esta unidad se encarga del trabajo concerniente a sprites, polígonos, scroll, fondos, etc. Para ello necesita de la inestimable ayuda del frame buffer, una memoria de vídeo de 1 MByte que sirve para almacenar toda la información referente a gráficos, incluido, por ejemplo, las CLUT (Color Look Up Table), paletas de color que posteriormente serán utilizadas por sprites, polígonos, etc. La GPU junto con el frame buffer será, a partir del mes que viene, el centro de atención de esta sección.



PlayStation cuenta con 2 MBytes de memoria principal, así como con 512K de Sistema Operativo en ROM. La SPU (Sound Processing Unit) cuenta con un sound buffer de 512 Kbytes y 24 voces, y está intimamente ligado al decodificador de CD-ROM, encargado de leer la información desde el CD. El PIO y el SIO son los puertos de expansión paralelo y serie respectivamente, mientras que el MDEC es un dispositivo especial destinado a la compresión/descom-

presión a gran velocidad de JPEG o MPEG, aunque esta característica no se incluye inicialmente en el Kit de desarrollo *Net Yaroze* (pero sí en el profesional). Por último, y aunque no aparezca en el gráfico, está el DMA, que es el encargado de transferir los datos entre la memoría principal y los distintos dispositivos (*frame buffer, sound buffer*, etc.) El mes que viene entraremos de lleno en el intrincado mundo de la generación de gráficos.

La programación en C es la base de la programación con el Kit de desarrollo de **Sony**. Desde este mes os brindamos la posibilidad de aprender este lenguaje de programación, uno de los más utilizados en todo el mundo, de una forma sencilla y clara. Aquí se mostrará la teoría, pero la práctica llegará al tiempo que profundicemos en el funcionamiento del Kit.





C: SISTEMAS DE NUMERACION

I sistema numérico utilizado actualmente es la numeración decimal o en base 10. Existen tres tipos de numeración más que nos serán de gran utilidad en el estudio del C, como son el binario, el octal y el hexadecimal. El primero, en base 2, se representa con los digitos 0 y 1, mientras que en el octal

se utilizarán los dígitos del 0 al 7, ambos inclusive. El más importante de todos, el hexadecimal, necesita

de 16 dígitos para su representación. Por un lado se utilizan, al igual que en la numeración decimal, los dígitos del 0 al 9, a los que se debe añadir las letras A a la F, completando así los 16 dígitos requeridos. Dichos carácteres representan los valores comprendidos entre 10 y 15. Así, la A equivale a 10 (en sistema decimal), la B a 11, y así hasta la F, que equivale a 15. Aunque es conveniente dominar el sistema hexadecimal, es posible representar en base 10 cualquier tipo de número, sea cual sea su base. Esta es la fórmula que se debe utilizar para pasar cualquier tipo de número a su equivalente en base 10 o sistema decimal: • (n0)b⁰+(n1)b¹+...+(nx)b^x

La b es la base de numeración y nx el dígito. Así, el número 10110b, en base binaría, equivaldría en decimal a:

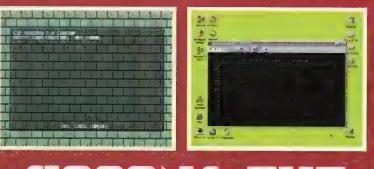
• $0*2^0+1*2^1+1*2^2+0*2^3+1*2^4$, lo que equivale a 0+2+4+0+16=22 decimal. Ahora, el número 2AF1h hexadecimal se representaría en base 10 como:

• 1*16°+15*16¹+10*16²+2*16³, que simplificando queda de esta forma: 1+240+2560+8192 = 10993 decimal. La operación inversa es quizás más fácil. Primero se divide por la base a la que se quiere convertir; después se hace lo mismo con el cociente, y así hasta que el dividendo sea inferior al divisor. Tomemos el numero 10231d que

mal. Hacemos: 10231/16 que queda como 639 de cociente y 7 de resto. Ahora, 639/16 nos da 39 como cociente y 15 de resto. Por último, 39/16 nos deja 2 como cociente y 7 de resto. Ahora sólo nos queda colocar sucesivamente el último cociente y el resto de cada operación, quedando 27F7h. Muy fácil. Como habréis notado, detrás de cada número se coloca una letra que identifica la base en que éste está representado: b para binario, h para hexadecimal, q para octal y d para decimal. Cuando no se incluye el especificador, se supone en base 10. El més que viene os mostraremos algo más sobre numeración y os enseñaremos los tipos de datos.

queremos pa-

sar a hexadeci-



NOCONY EXE

En la comunicación entre el **P C** y la **Net Varoze** entran en juego tres elementos. Por un tado esta el cable serie, por otro el sistema operativo de la consola que se entrega en CD, y por ultimo el programa SIOCORS EXE, una apticación que permite la transferencia de dalos entre ordenador y consola. Su funcionamiento que viene extensamente explicado en el capitolo 17 de la guia del usuario, no es excesivamente complicado, y en apenas unos minutos seremos capaces de transferir las demos que se encuentran en la pagma tIEB de **Son y** sin demasiados problemas. De cualquier forma. SIOCORS EXE sera especialmente util en la depuración de programas, ya que desde el se puede explorar la memoria de la conso la, los registros del procesador e, incluso, se puede desensamblar parte del codigo para una mejor comprension de lo que ocurre durante la ejecución. Dominar esta aplicación se nos antoja imprescindible si se desea progresar lo suficiente



Coordinado por

HE PUNISHER

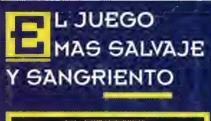
LA GRAN CARRERA POR EL TUNEL DE LA MUERTE

Partiendo de una idea muy simple, ZERO GRAVITY propone una carrera a alta velocidad por una serie de túneles y puertas que atentarán contra la integridad física de nuestra nave. Este arcade utiliza gráficos con texture mapping que hacen de este juego algo muy

G



vistoso. Para poder jugar con él sólo necesitaréis un 68030, ya que según el programador en un 1200 sin ampliar el juegó es completamente injugable. Sin embargo bastará tener algún mega extra. Si queréis conseguirlo completamente gratis solamente tenéis que buscarlo en Aminet, el mayor archivo de ficheros de PD que existe en el mundo, situado en Internet.





Seguro que los más moralistas se rasgarían las vestiduras si vieran la temática y el contenido de este desagradable arcade. En DAMAGE manejaremos a un ser despreciable que no tiene ningún reparo en masacrar a perros, viejecitas o fuerzas armadas. Para tan arriesgada misión contaremos con armas tan variopintas como bates de béisbol, sierras mecánicas, pistolas, uzis o lanzamisiles. Todo ello con brillantes animaciones.

LLEGA EL PRIMER JUEGO PARA POWER AMIGA

Click Boom acaba de firmar hace tan sólo unos días un acuerdo con Phase 5 para desarrollar juegos para los nuevos Power Amiga. El primer título que aparecerá para este soporte será MYST, que aparte de aparecer para A1200 con CD-Rom, contará con una versión expresamente programada para Power Amiga, a la que seguirán otros impresionantes productos sólo para este Ami-



TURRICAN 2

ARCADE . A500

93-

APYDIA SHOOT EN UP = X500 910-

BC KID

93

GEM Z PUZLLE * A500 92.

BATTLE SOUADRON

90-

NOVEDADES

Wirelians Services Se

VORMTRIS

Mezclando elementos de TETRIS y WORMS, nace este maravilloso, adictivo y explosivo juego que seguro os enganchará durante horas y horas. Toda una delicia jugable.



MIRNSKIES FURNBALL

Tras su SPERIS LEGACY, la gente de Binary Emotions continúa en su estilo consolero para plagiar en esta ocasión a otro éxito, el gran PUYO-PUYO de Compile.

DEMO DEL MES



SHAFT 7

Sin duda uno de los mejores grupos que participaron en THE PARTY fué B.O.M.B, que con la increíble demo de SHAFT 7 dejaron a todo el mundo boquiabierto. Increíble, pero cierto. Por fin, y tras unos meses de incertidumbre, la operación de compra de Amiga por parte de Gateway 200 ya se ha finalizado, y las compañías se ponen en marcha otra vez. Por eso, aquí tenéis un AMIGAMANIA repletito de novedades interesantes para todo buen «amiguero jugón».





tiendas inglesas, y BLITZBOMBERS está a punto de

pisar la calle. Dos grandes juegos que por fin llegan.

ca de SPEEDBALL. Contaremos con la posibilidad de que hasta cuatro jugadores simultáneos participen en la competición, además de poder competir en multitud de variantes de juego. Otra interesante posibilidad será la de aumentar el potencial de nuestra serpiente comprando armas y distintos items. SNEECH es un entretenido arcade que encantará a todos los que busquen un poco de diversión clásica.





TU CONCURSO PREFERIDO EN VERSION AMIGA

Los televidentes que habitualmente siguen el concurso Lingo, conducido por el polifacético Ramoncín, se llevarán una gran alegría al cargar la version que ha realizado Copysoft para nuestro querido ordenador. Estamos ante una copia perfecta del concurso con algunas mejoras y novedades en la que podremos jugar contra la computadora o dejar en ridículo a nuestro mejor amigo. Si queréis disfrutar de este entretenido y televisivo juego, solamente tenéis que buscarlo en Aminet, es totalmente gratis.

ga. Esta compañía tambien prepara una nueva versión ampliada de NEMAC IV, con mejores gráficos y más niveles y enemigos, que llevará el imaginativo nombre de NEMAC IV, THE DIRECTOR'S CUT.

LAS MOTOS DE TRON SE VUELVEN SERPIENTES

Los amantes de los arcades clásicos seguro apreciarán esta nueva versión de SNAKE, con algunas interesantes variantes que mejoran el juego original un 200x100. Brillantes gráficos, algunos bastantes surrealistas, recordarán a muchos la estéti-



AMIGNANA

AMIGA REVIEW











ras analizar estos últimos meses originales e innovadores juegos, nos apetecía un breve retorno a los clásicos de siempre. Por eso mismo, la review de este mes va dedicada a la que es posiblemente la mejor aventura gráfica que existe para Amiga. Nos referimos al genial, impresionante, y sobre todo divertido MONKEY ISLAND 2. Despúes de eliminar de la faz de la tierra al apestoso pirata Le Chuck, Guybrush Treephood, nuestro pirata preferido, intenta encontrar un legendario tesoro llamado Big Hoop. En su búsqueda tendrá que tratar con el despreciable Largo Lagrande, y disfrutar de nuevo de la desagradable compania de Stan el vendedor, la bruja

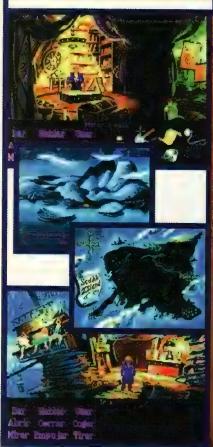


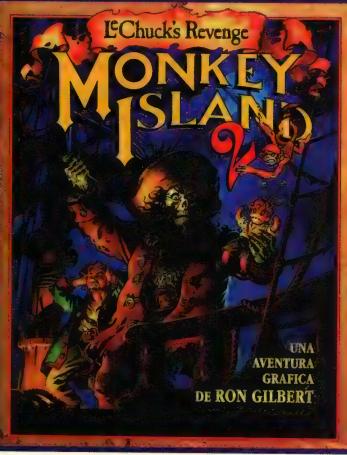


vodoo y la bellísima gobernadora Marley (compañía bastante más agradable que las otras). Los gráficos son impresionantes si los comparamos con las anteriores producciones de Lucas, y en ellos notamos el gran trabajo de los dibujantes y animadores. Tampoco

faltan en el juego divertidisimos y disparatados diálogos, que podrian sonrojar a cualquiera. Todo un clásico que aún podemos conseguir en tiendas del Reino Unido.









Descubre la mejor forma de comprar el mejor software en tu



iTres reinas extraterrestres!... ¡Más de 30 niveles cubiertos de ácido!... Un arsenal de armas letales y tú. Toda la escalofriante acción tridimensional de la Trilogia Alien al completo en una pesadilla sobre una plaga extraterrestre que te pondrá a cien.

st a Move 2 PlayStation TM

Bust a Move 2 es un juego tipo rompecabezas al estilo de las máquinas recreativas, rápido como un rayo y súper emocionante. Descubre en la modalidad para dos jugadores el doble de entretenimiento y diversión.

3.990

PlayStation



CONECTA CON NOSOTROS EN INTERNET www.centromail.es

IN PIERRS TIEMPO!, ENVIRINGS EL CUPÓN POR CORRED.

IN PIERRAS TIEMPO!, ENVIR EL CUPÓN POR CORRED. Remifir a: CENTRO MAIL . C2 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C2 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C2 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C2 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 124, phal 5 - 52 F. 28031 Madrid . FAX: (91) 380 34 49

Remifir a: CENTRO MAIL . C3 de Hormigueras, 12

DOMICILO PROVINCIA DIRECCIÓN E-MAIL

ORMA DE ENVIO Correo 400 pta (1) Agencia 750 pta (1)

Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ©13 78 24

Alleante C/ Padre Mariana, 24 ©514 39 98

Benidorm Av. de los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter

Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©546 79 59 Almería Av. de La Estación, 28 @26 06 43

Gilón Av. de La Constitución, 8 Ø534 37 19

Banctona

C Pau Caris, 97 ©412 83 10

C.C. Glodes - Av. Diagonal, 280 ©486 00 64

C/Sants, 17 ©296 69 23

Badaiona

Otof Palmer, sh. ©465 62 76

C/Soledat, 12 ©464 46 97

Manresa (2/Angel Guimera, 11 ©472 10 94

Mataró (2/An oficialor, 130/790 22 78

Sabadell (2/Filadors, 24 D ©713 61 16

Córdoba María Cristina, 3 ©48 66 00

a C/ Joan Regla, 6 @22 47 29

Granada C Mariner Campos, 11 @26 69 54

Huesca C/ Argensola, 2 @23 04 04

Jaén Pasale Maza, 7 ©25 82 10

Manria
C/ Mintera, 32 2º Ø522 49 79

• P' Santa Maria de la Cabeza, 1 Ø527 82 25

• P' Santa Maria de la Cabeza, 1 Ø527 82 22

Alcada de Henares (2' Mayor, 89 Ø880 26 92

Alcadendas (2' la Constitución, 15, Loc. 4 Ø652 03 87

Alcorréón (C'esnetos, 4' Ø642 62 20

Mástoles Av. de Portugal, 8 Ø617 11 15

Pampiona C/ Pintor Asarta, 7 ©27 18 06 Vigo Pza, de la Princesa, 3 @22 09 39

Savilla C.C. Los Arcos-Av. Andalecía Ø467 52 23 Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón v Caial, 62 ©29 30 83

• C/ Pintor Benedito, 5 @388 42 37 • C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 @333 96 19

VALLADOLIO Valladolid C.C. Avenida-P² Zorrilla, 54-56 ©22 18 28

NAGOZA

Zaragoza

• № Independencia, 24-26, Loc. 100 Ø976 21 82 71

• C/ Antonio Sangenis, 6 Ø976 53 61 56

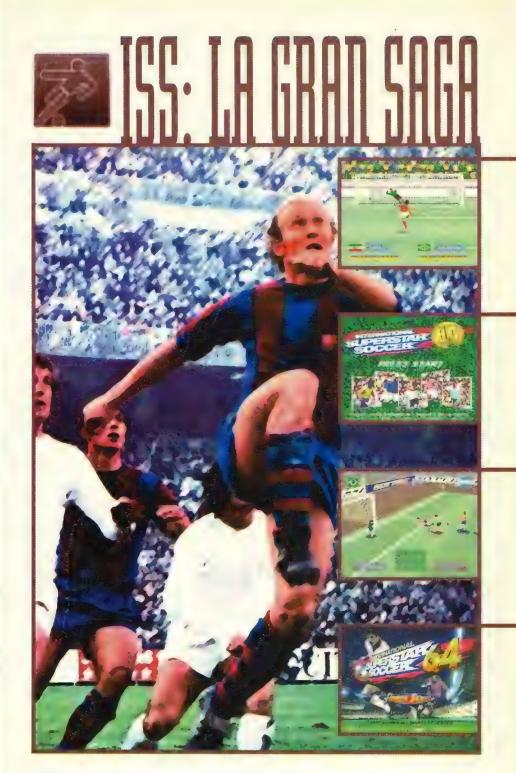
Buenos Aires San José, 525 @371 13 16

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
BUST A MOVE 2 (PLATINUM)

A PIEDE PISTA

LA APARICION DE LAS UL-TIMAS ENTREGAS DE IN-TERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER SUPONE UNA NUE VA REVOLUCION EN EL MUNDO DE LOS SIMULA-DORES FUTBOLISTICOS. DESDE LOS 16 BITS HAS-TA LOS 64 SE HAN SUCE-DIDO UNA SERIE DE VER-SIONES EN LAS QUE SE **CONFUNDEN LAS DENOMI-**NACIONES EUROPEAS Y NI-PONAS. CON EL FIN DE **ACLARAR ESTE COMPLEJO** ENTRAMADO DE TITULOS. **VAMOS A RESUMIROS LA EVOLUCION DE LA SAGA** QUE HA CONVERTIDO A KO-NAMI EN LA COMPAÑIA REINA DENTRO DEL FUT-**BOL TAMBIEN QUEREMOS** QUE SIRVA DE MERECIDI-SIMO HOMENAJE A UNO DE LOS JUEGOS MAS IMPOR-TANTES EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.

■ J. ITURRIOZ ■



l comienzo de la saga de Konami está marcado por PERFECT ELE-VEN (Jpn) e ISS (Eur) para SNES. La segunda parte, FIGHTING ELE-VEN (Jpn) e ISS DELUXE (Eur), perfeccionó los escasos fallos de su antecesor. Tanto las versiones niponas como las europeas tenían selecciones, aunque en las últimas se eliminaba el editor. La llegada de WINNING ELEVEN (Jpn) y GOAL STORM (Eur) marcó el paso de la saga a PSX. Además, supuso la

aparición de la J-League en las entregas niponas y su sustitución por selecciones para el resto. A finales de 1996 Konami decidió estrujar ISS DELUXE con dos versiones para MD y PSX. Sorprende que esta última mantenga los gráficos del cartucho de SNES, siendo su mayor interés en Europa la incorporación, por primera vez, del editor. La llegada de los nuevos juegos para PSX y N64 marca un gran presente y anuncia un prometedor futuro.























n 1994 Negaron las INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER - PERFECT ELEVEN ELEVEN, un juego que revolucionó los simuladores futbolísticos para SNES. La versión europea se hizo es-perar hasta finales de 1995. La principal diferencia fue la eliminación del editor de jugadores.







n año después INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE = FIGHTING ELEVEN apareció para SNES la segunda parte con el título FIGHTING ELE-VEN. El juego, que mejoró a su an-tecesor, se llamó en **Europa** ISS DE-LUXE, volviendo a eliminar el editor. Hace relativamente poco ha sido convertido para MD y PSX.







a aparición de las GOAL consolas de 32 bits fue contestada por Konami con WINNING ELEVEN. Para la versión europea (GOAL STORM) se decidió no utili-zar el nombre de la saga creada para SNES. El motivo pudo ser la escasez de opciones incluidas.







produce una nueva revolución con la aparición en Japón de WIN-NING ELEVEN 97 (PSX) y PERFECT STRIKER (N64). La llegada a nuestro mercado, bajo los títulos ISS PRO (PSX) e ISS64 (*N64*), mejora incluso la calidad de los originales.









COMBADATIVA

CUMPAKATIVA					
JUEGO	SISTEMA	FECHA	MERGADO	EQUIPOS	EDITOR
PERFECT ELEVEN	SNES	7/1994	Japones	Selecciones	Sí
ISS	SNES	1/1995	Europeo	Selecciones	No
FIGHTING ELEVEN	SNES -MD	7/95-6/96	Japones	Selecciones	Sí
ISS DELUXE	SNES - MD - PSX	12/95 - 11/96 - 4/97	Europeo	Selecciones	No-No-Si
WINNING ELEVEN	PSX	12/1996	Japones	J-league	No
GOAL STORM	PSX	4/1996	Europeo	Selecciones	No
WINNING ELEVEN 97	PSX	11/1996	Japones	J-league	No
PERFECT STRIKE	N64	12/1996	Japones	J-league	No
ISS PRO	PSX	5/1997	Europeo	Selecciones	Sí
ISS 64	N64	5/1997	Europeo	Selecciones	Sí













uando ya empiezan los calores a asfixiarnos, ha llegado el momento de refrescar nuestro tiempo de ocio con algún juego. Insisto en que cada vez está más difícil recomendar alguno, debido a que la competencia hace que su calidad sea cada vez mayor. De todas formas, escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

El lector del primer consultorio me hacía mención a la noticia sobre que el portero del Liverpool se confesó adicto a TEKKEN 2, y que por eso su rendimiento dejaba mucho que desear

R

N

Δ

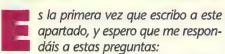
D

M



por la merma en sus reflejos. En primer lugar, me suena a excusa barata. Pero si fuera verdad, esto es un ejemplo de mal uso de algo, no de que los videojuegos sean nocivos. Las vitaminas, por ejemplo, son fantásticas. Pero si te metes al cuerpo diariamente tres kilos de ellas, acabarás hecho un asco por mucha vitamina que sea. Es como los coches deportivos. Un deportivo no es peligroso, lo peligroso es el uso que tú le des. Los videojuegos son exactamente igual. Son beneficiosos (como muchos médicos sostienen) si quien disfruta de ellos no es un asno sin mesura. Todo tiene su tiempo justo y su adecuada medida.

PRIMERIZO



- 1) No sé qué hacer, ¿me compro PORS-CHE CHALLENGE, o espero que saquen a la venta V-RALLY?
- 2) ¿Cuál es mejor, V-RALLY o RALLY CROSS?
- 3) Me gustó la demo de DIE HARD, ¿me lo compro, o sabes tú de alguno que sea mucho mejor?
- 4) Dame tu opinión, ¿cuál te comprarías, WAVE RACE 64 o MARIO KART 64?
- 5) ¿Publicaréis trucos para el V-RALLY?





- 6) ¿Cuánto costará el V-RALLY?
- 7) ¿Qué juego es mejor, DOOM 64 o TU-ROK?
- 8) ¿De qué trata TOMB RAIDER?

Alejandro Fernández, Barcelona

ues bienvenido y ya iba siendo hora... 1) Yo me compraría el RA-GE RACER antes que esos dos. Y PORSCHE CHALLENGE antes que V-RALLY.

- 2) V-RALLY es mucho más bonito y espectacular, pero aunque De Lúcar piense lo contrario, la beta que tenemos de momento me parece injugable. RALLY CROSS me parece más equilibrado.
- 3) Cómpratelo. Es un acierto seguro.
- 4) MARIO KART 64 sin ninguna duda.
- 5) Si los hay, por supuesto.
- 6) Unas ocho mil pesetas.

- 7) TUROK, aunque para el DOOM 64 todavía queda.
- 8) Es una colosal aventura tridimensional protagonizada por una chica con una personalidad muy voluptuosa. Imprescindible en tu catálogo.

CINTURON NEGRO

rimero felicitarte por la buena temporada del Racing, y después desear que contestes a mis preguntas:

- 1) ¿Qué sabes de un proyecto de Sega de nombre clave «etiqueta negra»?
- 2) ¿Sega y Nintendo están teniendo el mismo éxito de ventas que cuando triunfaban Mega Drive y Snes, teniendo en cuenta que ahora hay otra gran consola con unos precios más bajos?
- 3) PORSCHE CHALLENGE, V-RALLY, los juegos de PSYGNOSIS... ¿Crees que Europa está volviendo al poder en el mundo de los videojuegos y que PlayStation se está convirtiendo en la «videoconsola europea»?
- 4) ¿Se puede modificar, vía ordenador los datos de un videojuego (plantillas reales para un juego de fútbol, etc...)?
- 5) Y por último, ya que aquí se suele preguntar por videojuegos...; MARIO 64 o ZELDA 64? ¿Es pronto para evaluar este úl-

D) PRECIA

CON THE SCOPE



timo? ¿Cuál de estos es tu género favorito? ¿Son los dos mejores juegos de la historia? Me despido, y espero que cuando esté más crecidito me hagáis un hueco en la revista.

The I. S., León.

racias, aunque últimamente mi Racing está pinchando un poco. 1) No se llama «etiqueta negra», eso es más bien un whisky. Su nombre es «cinturón negro», y sé lo que casi todo el mundo, que es un proyecto de Sega que consiste en una nueva consola, probablemente de 64 bits, y que hay diversos rumores. Algunos dicen que saldrá el año que viene y otros dicen que hasta el 99 nada. Si te acuerdas el MANXTT para Saturn no lo hicieron AM3... ¿Significa esto que están ocupados en este proyecto? Quién sabe...

- 2) Qué más quisieran... El boom de los videojuegos de principios de esta década es casi imposible que se repita (se calcula que se vendieron dos millones de consolas). Respecto a *PlayStation*, actualmente es la consola más vendida gracias a su precio, pero sobre todo y más que nada, a su fantástico catálogo.
- 3) Eso es algo por lo que debíamos estar orgullosos. El talento europeo está fuera de toda duda. Europa ha sido sin duda uno de los factores clave para el despegue de *PlayStation*. Sólo hace falta que españoles como Bit Managers demuestren que también estamos a ese nivel y muestren todo lo que llevan dentro.
- 4) Sí, por ejemplo, con un *Game Shark*, pero no olvides que esos cambios no pueden, digamos, importarse al juego, ya que para eso necesitarías una unidad de desarrollo.
- 5) Todos sabéis de mi idolatración del universo ZELDA. Sin embargo, y por desgracia, es aún muy pronto para evaluarlo, ya que apenas se han visto pantallas

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

RAGE RACER, superando lo insuperable gracias a sus novedades.

TEMPLADO:

■ THE CROW, que debido a su mecánica de lucha pasará desapercibido a pesar de su calidad gráfica.

FRIO:

■ HEXEN de PlayStation y Saturn, que no se acerca ni de lejos al genial DOOM, especialmente en PSX.

estáticas. No tengo un género favorito, sino juegos favoritos. ¿Los mejores juegos? Eso es algo muy personal, pero que son, o serán en el caso de ZELDA, de los mejores de la historia no cabe duda.

Creo que eres el número 345.200 que nos lo ha pedido... Manda el *curriculum...* Nunca se sabe...

MI PRIMO

ola, te agradecería mucho que me ayudaras. Estas son mis preguntas:

- 1) ¿Saldrá algún RESIDENT EVIL para **Saturn**? De ser así, ¿será mejor que el segundo de **PSX**?
- 2) ¿Para cuándo el VF3? ¿Será mejor que TEKKEN 3?
- 3) ¿Saldrán SCUD RACER y VIRTUA STRI-KER 2 para **Saturn**?
- 4) ¿Cuéntame algo de HEART OF DARK-NESS?
- 5) ¿Qué pasó con SONIC X-TREME?
- 6) ¿Me puedes decir la dirección del SUPER GOLFO?

Daniel Falcó Peris, Elche



e llamo primo porque compartimos segundo apellido. 1) Parece ser que el 25 de Julio sale en Japón. Es la conversión de la primera parte del de *PlayStation*. Se alterarán ligeramente las *intros* para encadenar el argumento con la segunda parte.

- 2) De ese no se sabe aún nada de nada. Sólo sé que se comenta que saldrá al mercado con un cartucho acelerador que lleva en su interior un procesador *Power PC 603*. Insisto, son sólo rumores. Cuando lo vea te lo diré.
- 3) De esos juegos ni idea.
- 4) Se lleva hablando años de ese juego, y todavía no hemos podido ver ni una rolling demo.
- 5) Según fuentes de **Sega**, parece ser que SONIC X-TREME se anuló para comenzar un nuevo proyecto también con Sonic de protagonista bajo un entorno tridimensional.

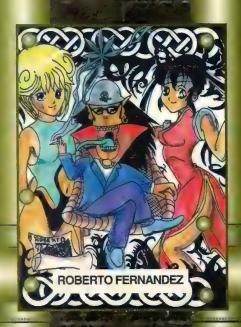






ste mes, por la única razón de que me da la real gana, no voy a meter los Golfomensajes. Entre otras cosas porque sé que os fastidia, y mucho, porque así creéis que vuestras cartas van al cubo de la basura (cuando en realidad van al WC). El mes que viene, si sois malos, haré un Golfomensajes doble.

SUPERGOLFO



UN PELOTA QUE NO SE LIBRA

Hola SUPERGOLFO. Te he escrito porque tu sección es, sinceramente, lo primero que leo después de ojear la revista al comprarla. No soy ninguno de esos capullos impulsados por un ente superior (Espinete) a escribir como posesos lo primero que se le pasa por la cabeza. Pobrecillos. Espero que contestes:

1) Mucho concurso y mucha leche, pero... ¿Cuál es el juego preferido de cada uno de tus tortur... ejem, compañeros (y el tuvo claro)?

compañeros (y el tuyo, claro)?

2) ¿Para cuándo crees que «palmarán» los 16 bits?

3) ¿Crees que bastaría la foto de «Jezulín» para secar el grano que me ha salido en el «bul» o haria falta una de sus canciones enchufada a un altavoz como

4) ¿Qué crees que ocurriría si Tele 5 hiciera una serie con El Fary, Jezulín y The Punisher como actores? ¿Ataques cardiacos? ¿Suicidios colectivos?

S) ¿**The Punisher** pertenecia a la secta del Hale Boop? Lo digo por lo del castramiento.

David Barreiro, A Estrada (Pontevedra)

Me parece cruel que metas a Espinete en esto. Ya sé que te abandonó por Caponata, pero tienes que ser consciente de que la gallina esa olia mucho mejor que tú. De acuerdo, no eres un capullo de esos, eres un capullo de los otros.

1) El juego preferido de **De Lúcar** es tu asistente social. El de **Mayerick** es encontrar a tu padre (más difícil que pasarse el TUROK, oye). El de **Doc** jugar al guá con los hoyos que le ha dejado a tu novia el acné. El de **The Punisher** vaciar tu nevera. El de **The Elf** robarle el whisky del delantal a tu madre. El de **R. Dreamer** depilar la espalda a tu hermana y, ya acabo, el mío insultarte con saña.

 Mega Drive está más inerte que el aparato reproductor de Nemesis, y a Super Nintendo le quedan tres «padrenuestros».

3) No seas bestia, porque creo que debes saber que las armas químicas se prohibieron en la convención de **Ginebra** con Limón. De todas formas, si quieres algo realmente efectivo, dile a tu novia que le de un beso. Desaparecerá ese grano... Bueno, el grano y el resto porque la sarna que pillarás ocultará cualquier mancha epidermica

de las muchas que adornan tu deforme ser.

4) Pues que seguramente conseguirías que tu novia volviera antes a casa del trabajo para verla, aunque no sé si los guardianes de la sección «Mamiferos deformes asexuados» le dejarian salir antes de la jaula. Si, esa que tiene en la montaña de Santa Tecla, al ladito de tu casa.

5) Desde que va a cambiar de estado civil, The Punisher nos ha demostrado que está hecho un auténtico toro. ¿Cómo te explicas que su jornada laboral se haya reducido a media hora diaria y que continuamente vaya a su casa a por cables y adaptadores que «misteriosamente» se ha dejado olvidados? Es una mala bestía que está dejando muy alto el pabellón español. Como se decía en otros tiempos, donde no llega el caballero español, llega su espada... y la de The Punisher, el Alfredo Landa del Penedés, cual vino de categoría, ha estado 28 largos años conservándose en barrica y ahora, una vez en libertad, es un auténtico vino peleon. El hula hop más que otra cosa es lo que hace a diario. The Punisher, eres un monstruo.

EL BABOSO Y EL MADROÑO

Un mes más acudo a tu sección para que me resuelvas las dudas que me corroen. Unas dudas que no me dejan vivir y me quitan el sueño. Unas dudas de total trascendencia en el devenir de mi vida:

1) Mi madre hace buenisimas paellas. Segun tu criterio, ¿me compro la N64?

2) ¿Por que nunca me toca nada en los concursos? ¿Será porque no envío los cupones de participación? 3) ¿Crees que la novia del **Puñeteer** seguiría adelante con lo de la boda si supiera que su futuro marido tiene el SIDA (Síndrome Incurable Del Asno)?

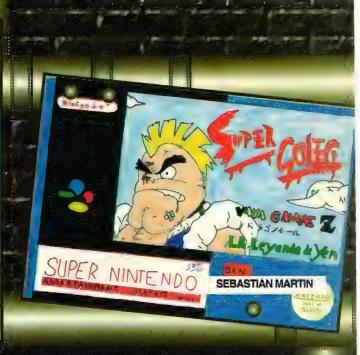
4) ¿No son euriosos algunos parecidos, por ejemplo el de **Iturrioz** con un chimpancé? Uno es peludo y huele mal, el otro además vive en los árboles.

5) ¿A quien se le ha ocurrido meter el JAPANMANIA dentro de la revista? La idea es una auténtica porquería. Yá me he cargado la portada dos veces al intentar sacarlo.

 6) Tengo entendido que Nemesis era un gran estudiante y que sacaba unas notas estupendas en los exámenes. Pensando un poco he llegado a esta







SULTORIO interNECIO

conclusión: ¿No tendrá algo que ver el que guardara las chuletas en la nacie gracias a su terrible proporción nasal actual?

7) Las tias de JAPANMANIA van de mal en peor. ¿Quién las elige? Ahora además de feas se tapan con kimonas

Bueno SUPERGOLFO, este mes te lo he puesto fácil. ¡Animo campeón, a ver cómo me contestas!

Jesús Linares Gastón, Madrid

Si estas dudas son tan trascendentales en tu vida, eso quiere decir que tu existencia tiene tantos alicientes y atractivos como el perfil de tu novia, que en vez de curvas tiene molinetes convexos debido a su marcada obesidad galopante.

1) Algún día te enteraras de que las paellas son de color amarillo, y te daras cuenta de que el verde moqueante con olor a rata no es el aspecto, el color ni el olor adecuado de este tan hispano producto. Ahl, si, cómpratela con todos sus juegos pero sin mandos. Total, tu subdesarrollado intelecto te impediria pasar de la intro.

2) Y aunque los mandaras, poco ibas a conseguir. De todas formas, creo que deberias intentarlo, ya que con un poco de suerte, 300 padrenuestros, 500 avemarias y un cirio a San Montón, patrón de los grunidos, puede que aciertes a pegar el sello en su sitio, y encontrar la ranura del buzón.

3) Puneteer es una bellisima persona. Puede ser griton, tocapelotas, zascandil, barrigudo, vaguete o tener mas errores ortográficos que R. Dreamer escribiendo japones, pero es buen tio. SIDA no tiene. Entre otras cosas porque sus contactos sexuales hasta el momento no es que no hayan sido escasos, es que sencillamente no han sido. Como no se lo haya pasado la serie hard de Andrew Blake...

4) Iturrioz, que por cierto también va a pasar por la vicaria en breve, tiene cara de chimpance, es cierto. Pero hay un detalle que elimina cualquier parentesco con esa raza, y no es otro que el hecho de que no tiene rabo ni nada parecido que penda de su amorfo, piloso y ridículo cuerpecillo. Una malformación arrastrada generación tras generación, que esperamos que no le pase factura en su patética futura noche de bodas.

5) Con lo animal que eres no me extraña. Las botellas de chapa de Coca Cola las sigues sacando a rosca, y la de Casera con abridor... De donde no hay no se puede sacar... Seguro que abres el Cola Cao con abrelatas...

6) Pues estás equivocado, ya que no se metia chuletas en su arpon ballenero, sino los libros de curso, incluido diccionario, calculadora, plumier y balón de fútbol para el recreo.

 Lo siento majo, este mes tendrás que recurrir al álbum familiar de tu abuela para liberar tus más bajos instintos.

BEGONA TIENE RONA

Como va eso SUPERGOLFO. Espero que te sigas acordando de mí y-de mi letra. Ya me dejo de tonterías y voy directa al grano.

1) ¿Para cuándo volverán las gambas?

2) ¿Has pensado en la posibilidad de hacerte actor de cine, aunque sea de películas de monstruos?

3) ¿Cómo consigues aguantar el tipo después de una juerga nocturna?

4) Imaginate por un momento que llegas a la redacción y que todos se han ido de vacaciones dejándote sólo, ¿Qué es lo que harías durante todo eldía?

5) ¿Cuándo cobraste tu primer sueldo?

6) ¿Cuál es tu secreto para mantenerte tan joven durante años?

7) ¿Cuándo anunciarán tu boda con la hija secreta del vecino del quinto?

8) ¿Eres tan golfo como todo el mundo se piensa? 9) ¿Qué piensas de los necios que te escriben chorradas varias?

10) ¡No has pensado en hacer un noticiario sobre todo la que ocurre en la redacción de SUPER JUEGOS? Begoña Andres, Sestao (Vizcaya)

Como me voy a olvidar de una letra tan piojosa y de una mente tan deteriorada como la tuya, Begoña de mis entretelas. En fin, intentaré ser un poco duro para tu deleite.

 Qué más quisieras que ser una gamba, que por lo menos se pudiera aprovechar tu cuerpo para algo.

2) Lo he desechado completamente. Tu

familia copa los papeles protagonistas de todas las películas de serie B y reconozco que no tendría nada que hacer a su lado.

 Pues a base de una dieta rica en lentejas, filetes de ternera y caldo. Poniendo una foto tuya en la puerta de mi casa me ayuda a resistir y llegar a casa lo más tarde posible.

 Mirar sus cajones, robar juegos, meterles vírus en sus ordenadores... No sé, siempre hay alguna faena que hacer.

5) Eso lo sabe tu madre mejor que yo.

 Con baños le leche de burra (es decir, cada vez que te ordenan).

7) Cuando anuncies la tuya con Doc, ese ser mezcla de rapero, larva y oso Yogui que últimamente ha pasado a formar parte del mobiliaro de la revista.

8) Insisto, preguntaselo a tu madre

9) ¿Que que pienso de vosotros? Pues que me dais de comer, ni mas ni menos. Os quiero.

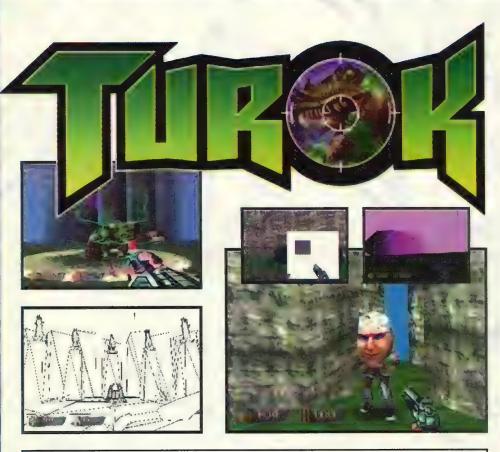
 Pues entre tanta boda tendria para rellenar bastantes paginas de cotilleos. Solo nos falta casar a Nemesis. Eso si que sería un Expediente X.





Definitivamente, los títulos de los 64 bits de Nintendo continúan abriéndose paso en esta sección. TUROK, la bestia que mantuvo en jaque a De Lúcar durante una semana (estuvo a punto de enrolarse en un cargero albanés para olvidar tan sufrida experiencia), es el principal protagonista de este mes. KILLER INSTINCT también nos desvela sus secretos para que lo disfrutéis a fondo. Por supuesto, los 32 bits siguen en la brecha, y para la ocasión hemos elegido PANDEMONIUN de Saturn, RAGE RACER de PlayStation, el colosal RALLY CROSS de Sony y BUG TOO!, la última apuesta plataformera de Sega.

NINTENDO 64



• • PASSWORDS • •

El arsenal de trucos que guarda TUROK en su interior está empezando a ser desvelado. Aquí tienes una buena lista de passwords, pero puede que aún nos quede algo por ver. Algunos de estos códigos, al alterar el aspecto gráfico del juego, también afectan a la intro. Así que, una vez introducidos, si eliges la opción Restart Game, podrás ver la intro en el modo de dibujos o en arco iris. Pruébalos y disfruta con este tremendo juegazo.







RALLY CROSS

PLAYSTATION

PASSWORDS

De la mano de Sony nos viene una de las sorpresas más agradables de este año, RALLY CROSS. Además de ser un buen juego cuenta con un buen número de secretos que te desvelamos a continuación. Los códigos deberán ser introducidos en la pantalla donde pones tu nombre al iniciar un campeonato.





	Acceso a VeteranAcceso a pro
	Acceso a Suicide en season
fat tires:	Ruedas grandes
	Ruedas invisibles
wheels:	Coches invisibles
stone:	Mayor gravedad
feather:	Menor gravedad
	Gravedad mínima
banzai:	Sin colisiones

SATURN

MENU OCULTO

oculta este juego haz lo siguiente. Comienza una partida y con START pausa el juego. Una vez hecho esto bastará con que pulses L, A, Z, Y, IZQUIERDA, DERECHA, A,

Para obtener el menú que ABAJO, DERECHA, L. También puedes obtener inmunidad para tu personaje pausando el juego e introduciendo la siguiente combinación: R, DE-RECHA, A, L, DERECHA, A, ABAJO, Y.









SATURN

CODIGOS SECRETOS

A continuación os doy una lista de códigos secretos para PANDEMONIUM. Todos deberán ser introducidos en la pantalla de passwords. TOMMYBOY y CASHDASH os dan acceso a fases de bonus, pero una vez activados será necesario terminar un nivel cualquiera

para entrar en dichas fases de bonus. Con TWISTEYE podrás girar la pantalla a tu antojo. Una vez metido el password, dentro del juego, tendrás que mantener apretado L mientras giras la pantalla con IZQUIERDA y DERECHA en el pad direccional.



Con este código puedes rotar ia pantalla con izda. y dcha. mientras mantienes pulsado L.





Fase de bonus
Energía extra
Vidas extra
Enemigos inmunes
Girar la pantalla
Inmunidad
Fuego siempre
Pinball
Selección de nivel
Cambiar personaje



KILLERINSTINCT

NINTENDO 64

• • ESCENARIO OCULTO Y OTRAS OPCIONES • •

Los juegos de *Nintendo 64* ya empiezan a ser habituales en nuestras páginas. KI-LLER INSTINCT ha sido uno de los más generosos a la hora de revelarnos sus secretos. Para empezar, es posible obtener todos los uniformes de diferentes colores sin tener que hacer un *perfect* en el entrenamiento. Espera a que aparezcan las características de los jugadores y pulsa Z, B, A, Z, A, L. Si escuchas al comentarista decir «*Welcome*», lo habrás hecho correctamente. Otra vez, en cualquier pantalla donde aparezcan las características de un luchador ejecuta esta secuencia: Z, A, R, Z, A, B. Gargos se reirá y estará dis-

ponible como personaje en el menú de selección. Para acceder al escenario secreto del cielo tienes que estar en el modo de dos jugadores. Cuando vayas a escoger a tu luchador, mantén apretados



ABAJO + PATADA MEDIA. Al comenzar la partida te hallarás en dicho escenario. Volvemos a las pantallas con la ficha de los personajes. En está ocasión deberás pulsar Z, B, A, L, A, Z. Ahora tendrás disponible una serie de opciones que únicamente aparecen cuando te acabas el juego en todos los niveles de dificultad. Por último, en el recuadro tienes una serie de combinaciones que te permiten escoger la música y el escenario que más te guste. Sólo funciona con dos jugadores, ya que el primero elige el escenario y el segundo la música. Creo que no ha estado nada mal, eh!



En la pantalla donde aparecen las características de los luchadores deberás ejecutar los trucos.

ARRIBA + PUÑO RAPIDO: SABREWULF

ARRIBA + PUÑO MEDIO: MAYA

ARRIBA + PUÑO FUERTE: GLACIUS

ARRIBA + PATADA RAPIDA: TUSK

ARRIBA + PATADA MEDIA: FULGORE ARRIBA + PATADA FUERTE: ORCHID

ABAIO + PUÑO RAPIDO: JAGO

ABAIO + PUÑO MEDIO: GARGOS

ABAJO + PUÑO FUERTE: TJ COMBO

ABAJO + PATADA RAPIDA: KIM WU

ABAJO + PATADA MEDIA: SPINAL



El escenario del cielo es una auténtica pasada, aunque debes de tener cuidado de no caer al vacío.

RAGE RACER

PLAYSTATION

• • CODIGO SECRETO •





En la pantalla donde tienes la opción para empezar una carrera, mantén apretados L1 + R1 + SELECT + START hasta que comience y recorrerás el circuito a la inversa.



El último simulador automovilístico de **Namco** no ha dejado de sorprendernos con sus excelentes prestaciones. Por ahora, tenemos un par de trucos que os pueden ayudar a sacarle más jugo a RAGE RACER. Para activar el *Mirror Mode* de cualquier circuito, selecciona una carrera y mantén apretados L1 + R1 +

SELECT + START hasta que comience. Si lo has hecho correctamente recorrerás el circuito a la inversa. Para desactivar el espejo retrovisor, simplemente pausa el juego y pulsa L1 mientras mantienes apretado TRIAN-GULO. Si deseas activarlo otra vez haz lo mismo. Personalmente recomiendo tenerlo.



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO TOBAL Nº1

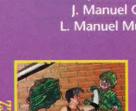
Los agraciados con 1 juego, 1 bolsa, 1 Memory Card y un ASCII Stick han sido:

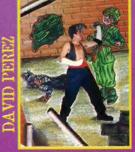
> Antonio Huang Shu (ALICANTE) Expe Jumilla Manzaneda (GERONA) Angela Portillo García (CADIZ) Xavier Planas Torrent (BARCELONA) David Pérez Seguer (ZARAGOZA)

Los afortunados ganadores de 1 juego, 1 bolsa y 1 memory card han sido:

Abid Ayyadi Compte (GERONA) Pedro Cañada Rivas (CORDOBA) Vicente Orjales Galdo (LA CORUÑA) Roberto Presa Chamón (MADRID) Daniel Herrera Soriano (ALICANTE)







AVIER PLANAS

Los afortunados ganadores de 1 juego y 1 Memory Card han sido:

Sara Bonet de Miguel (BALEARES) Carlos Serrano Fernández (VALENCIA) Enrique García Puerto (CANTABRIA) Juan Fariña Hermida (PONTEVEDRA) Antonio Pérez Romero (ALICANTE)

Los afortunados ganadores de 1 juego han sido:

Jacinto Marco León (CASTELLON)
Ana Elvira Márquez Medina (MALAGA)
J. Carlos Sierra Luque (CEUTA)
J. Manuel Gómez Pereira (MADRID)
L. Manuel Muñoz de la Corte (HUELVA)



GANADORES CONCURSO NINTENDO 64

Los agraciados con una consola, 1 SUPER Los afortunados ganadores de 1 camiseta MARIO 64 y 1 PILOTWINGS 64 han sido: han sido:

Carlos Carmona Blanco (BADAJOZ) Miguel Talltavull Vela (VALENCIA) David García García (BARCELONA) Javier Blanco Reliegos (MADRID) Francisco J. Fernández Collados (MURCIA)

AVISO

El pasado mes se incluyeron 19 ganadores de 1 PlayStation y 1 juego, cuando sólo estos 4 se llevaron los dos premios. Pedimos excusas por el fallo.

Manuel Pregal Rodelgo (PONTEVEDRA) Enrique Ramos Córdoba (SEVILLA) Julián M. Lobato Izquierdo (VALLADOLID) Francisco Múñoz García (CORDOBA) Ginés Valero Hidalgo (TOLEDO)

Adrián A. Montes Bardal (LEON) Abraham Ortega Fernández (ALBACETE) Pedro Bay Equinoa (VALENCIA) Felipe Alonso Pampín (LA CORUÑA) Daniel Leo Heredia (BARCELONA) M. Angel Estepar López (PALENCIA) J. Antonio Sánchez Barrabino (MALAGA) M. Jesús Reyes Roda (HUELVA) J. Miguel Olalla Martin (MADRID) Nicolás Sunyer Ferrer (GERONA) Jesús Martín Carmona (GRANADA) J. Alberto Fontenla Regueiro (PONTEVEDRA) J. Luis Conde Torrens (SALAMANCA) J. David Sobrino Llorente (BURGOS) Francisco Gómez Pérez (CORDOBA) Jonathan Angulo Poves (LA RIOJA) Gabriel Gomez-Pimpollo Velasco (CIUDAD REAL) Jerónimo García Barrios (VALLADOLID) Luís Gabriel Finez Calvo (ZAMORA)

Si guieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

DREAM GAMES

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN JAPÓN USA EUROPA PSX - NINTENDO 64 - SATURN NEO GEO CD/ CARTUCHO - PC ENGINE/ DUO R

DISTRIBUIMOS A TIENDAS COMPRA VENTA Y CAMBIO JUEGOS EN TODOS LOS SISTEMAS 16 - 32 - 64 BITS

DISFRUTA YA LAS NOVEDADES

NEO CD PSX Side Kick 4 Time Crisis Breakers Front Mision Alternative Macros Goemon 6
Samurai.RPG Chip Multisistema Chip Multisistema Rev Limit

SATURN NINTENDO 64
Real Bout Special Mision Imposi

NVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H







Para anunciarse en esta sección, contactar con el departamento de publicidad Tif. (91) 586 33 00 Tif. (91) 586 35 76

Game SHOP

C/PEREZ GALDOS,36 Bajo. 02003 ALBACETE Fax: (967) 505226



ADIDAS POWER SOCCER 2 **CRUSADER NO REMORSE** DARK FORCES **DESTRUCTION DERBY 2** DRAGONS HEART **EXCALIBUR** EXHUNED LITTLE BIG ADVENTURE LOST VIKINGS 2 FORMULA 1 MECH WARRIOR MEGAMAN X3 MICROMACHINES V3 PORSCHE CHALLENGE REBELT ASSAULT 2 STREET FIGHTER PUZZLE SAMURAI SHODOWN III SOCCER 97 SOUL BLADE SUIKODEN THE CROWN TOMB BAIDER TOTAL NRA 97

VANDAL HEARTS



BUG TWO DARK SAVIOR DIE HARD ARCADE DRAGONS HEART FIFA 97 JUNGLA DE CRISTAL LOST VIKINGS 2 MANX TT MASS DESTRUCTION NBA LIVE 97 STREET FIGHTER **PUZZLE** SONIC 3D SOVIET STRIKE THREE DIRTY DWARVES TOMB RAIDER TORIKO TOSHIDEN URA

CRUIS'N USA

DOOM 64 KILLER INSTINCT GOLD MARIO 64 MARIO KART **NBA HANG TIME PILOTWINGS 64** STAR WARS TUROK WAVE RACER

ACCESORIOS: MEMORY CARD ADAPTADOR USAJAP

III AVISO IMPORTANTE !!!

<mark>Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el</mark> NO NOS LLAMES último en tenr tu juego, por favor...

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 3 DRAGON BALL Z HYPER KIRBY'S FUN PACK KIRBY'S GHOST TRAF STREET FIGHTERS ALPHA 2 TERRANIGMA WINTER GOLD

ARRESTS FOR SCHOOL W.S.

BUGS BUNNY DRAGON BALL Z INTER. S.S.S. DELUXE POCAHONTAS PREMIER MANAGER 97 TIME KILLER TOY STORY WORMS



PROFESIONAL SI QUIERES TENER TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELEFONO 967-505226

AIR COMBAT - PSX CASPER - PSX S.S. EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S. FIGHTING VIPPERS - S.S. HI - OCTANE - SS KILLER INSTINC - SN

MEGA SWIV - MD NBA GIVE'N GO - S.N. PREHISTORIC MAN - SN **RAYMAN - PSX** RIDGE RACER - PSX SKELETON WARRIORS - S.S. STAR GLADIATOR - PSX

STREET FIGHTER ALPHA - S.S. TEKKEN - PSX TOSHIN DEN - PSX ULTIMATE M. K. 3 - MD VIRTUA FIGHTERS 2 - S.S. VIRTUA FIGHTER KIDS - S.S. WIPE OUT - PSX WORLD WIDE SOCCER - S.S.

CLUB DE CAMBIO

Envianos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.

No envies dinero con tu paquete. No envies dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500





FIGHTERS MEGAMIX

IMPORTACION SHY TARGET CAN CAN BUNNY **PUZZLE BORBLE 3** **VAWE RACES** KILLER INSTINCT G IS SOCCER PRO 64

U

IMPORTACION WAR GODS STARFOX 64 MARIO KART

PLAYSTATION BIOHAZARD 2 TIME GRISIS



SPEEDSTER RAGE RACER S SOCCER PRO V RALLY

IMPORTACION FIGHTERS IMPACT **GAMERA 2000**

RUNNING HIGH DAKAR 97 SAGA FRONTIER WILD ARMS (USA)



DIRECCION: ARENAL 8 PL.14 28013 MADRID Y BENITO GUTIERREZ 8 28008 MARID



PEDIDOS CHOLLO 1: 528 83 59 CHOLLO 2: 549 78 25

U.P.S. ENTREGA EN 24 HORA

TENEMOS UN AMPLIO SURTIDO DE JUEGOS DE 2º MANO, CON MÁS DE 500 Titulos en master system,

MINTENDO, SUPER MINTENDO, MEGADRIVE, 300, SAFURN Y PLAYSTATION



TURBO DUO PC ENGINE **NEO GEO CD**

iiiOFERTA INAUGURACION!!! PRESENTA ESTE VALE Y OBTENDRAS 500 PESETAS DE DESCUENTO AL ADQUIRIR CUALQUIER JUEGO DE NOVEDAD EN CHOLLO GAMES 2 EN JUNIO

ya está aquí el número de junio de...

la revista más avanzada que hayas visto nunca

con toda la información sobre todo lo que se mueve Nº 4 ya a la yenta

verdades y mentiras sobre la **alimentación**



QUERO
QUENTE
DEVUELVAN
AQUE PUEDES RECURRA
SITE SISNITES CON
DERECON DESCRIPTION
AND RECURRA
SITE SISNITES CON
DESCRIPTION
AND RECURRA
SITURGE CON
DESCRIPTION
AND RECURRA
SITURGE CON
DESCRIPTION
AND RECURRA
SITURGE
A

CUÁNDO Y CÓMO

VERDADES Y MENTIRAS

DEPORTES DE MONTAÑA

POR QUÉ NOS HACEMOS DAÑO A NOSOTROS MISMOS

LLEGANLOSWICROORDENADORES

LAS VENTAVAS DELTRABAJO TEMPORAL

GAFAS GUAPAS QUE PROTEGEN DEL SOL

DE QUÉ SIRM

VUELVE E

SOBRE LA ALIMENTACIÓN

de qué sirve reclamar





test: ¿estás con tu pareja ideal?



revista

revista mensual para inteligentes

descapotables

para este verano

Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA





C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

© F ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.